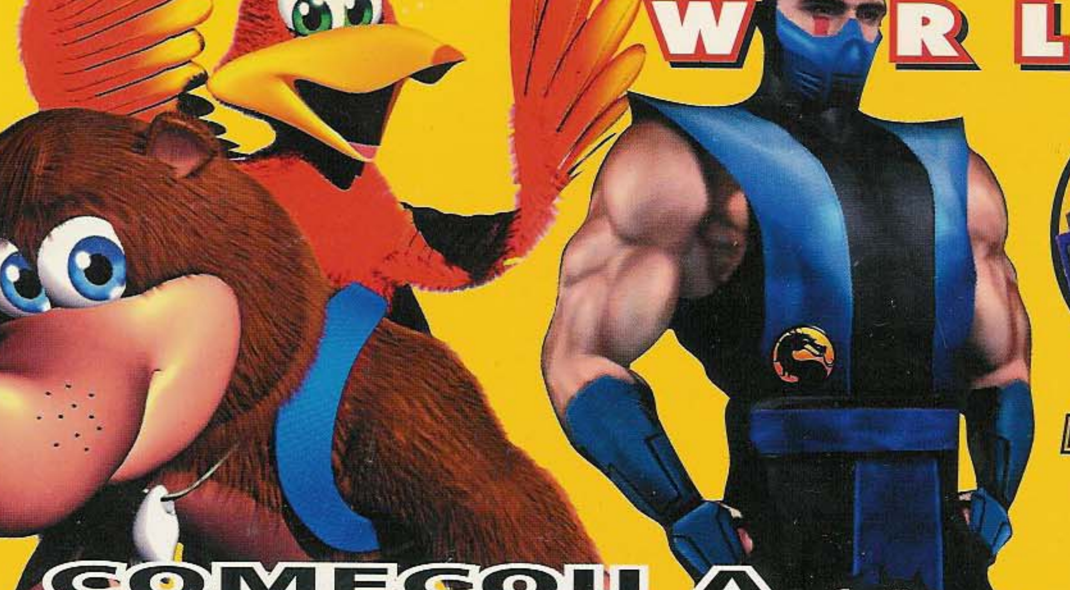
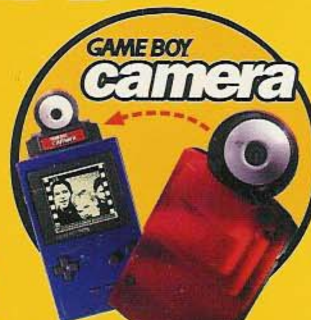


A REVISTA OFICIAL DO N64, SNES E GAME BOY









A NOVA MUTAÇÃO DOS PORTÁTEIS



18 NOVOS JOGOS PARA NINTENDO 64

BANJO-KAZOOIE

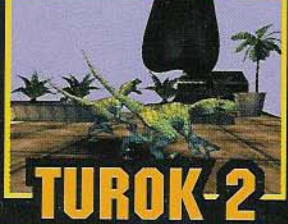
10 PÁGINAS COM O NOVO CLÁSSICO

MORTAL KOMBAT 4

TODAS AS DICAS E UM PÔSTER



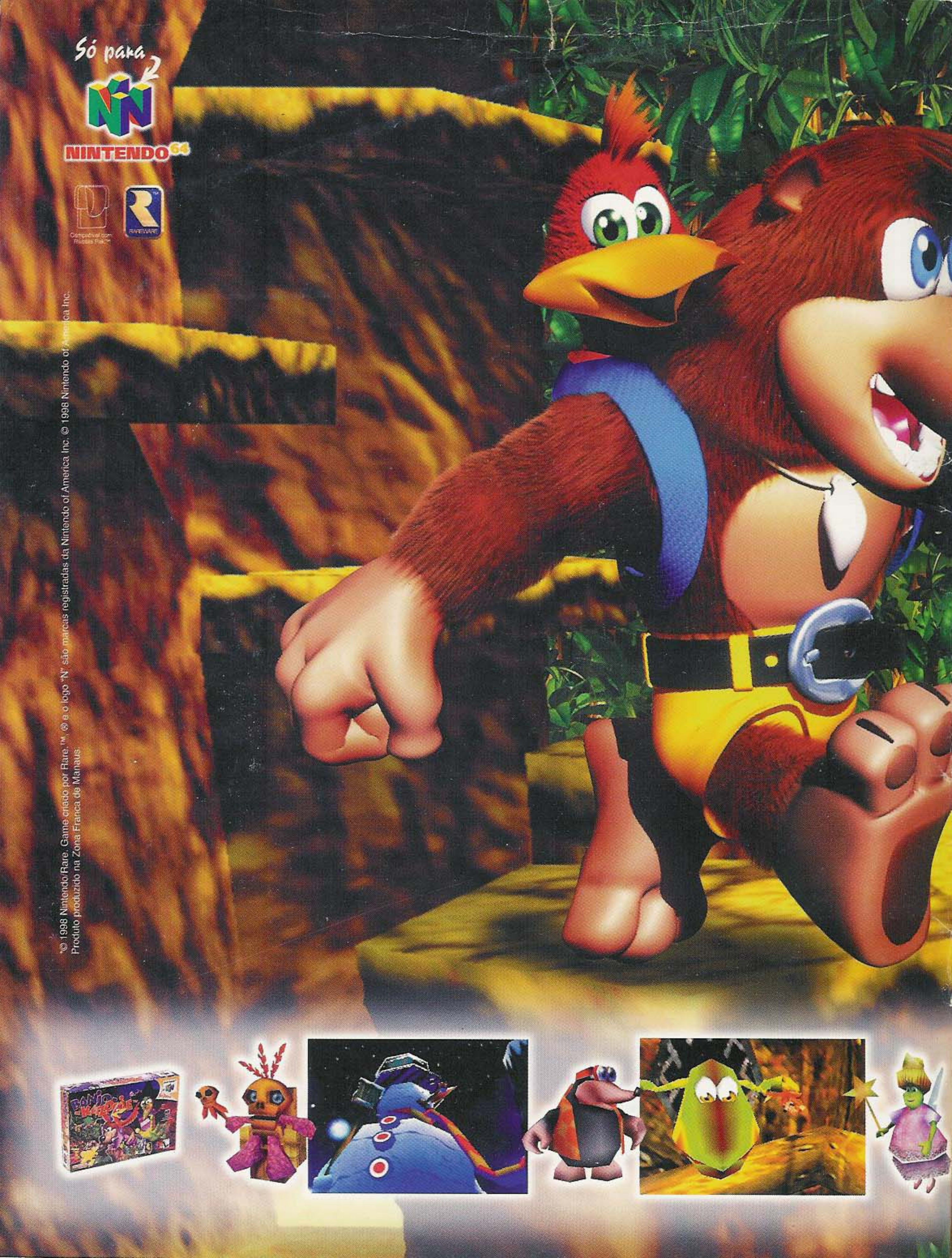






Nº 1
SETEMBRO 98 R$ 4,90





Só para
NINTENDO64
Compatível com
RAREWARE
*© 1998 Nintendo/Rare. Game criado por Rare.™, ® e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 1998 Nintendo of America Inc.
Produto produzido na Zona Franca de Manaus.


F/NAZCA S&S
UM URSO, UM PÁSSARO
E UM DESTINO:
A SELVA
DO SEU QUARTO.
BANJO-KAZOOIE
48
• 9 MUNDOS GIGANTESCOS
PARA SEREM EXPLORADOS
• GRANDE ELENCO DE PERSONAGENS
• 20 INCRÍVEIS MOVIMENTOS
www.nintendo.com.br
Nintendo®
by gradiente

EDITORIAL

Nos EUA, é **Nintendo Power**; na Alemanha e México, **Club Nintendo**; na Inglaterra, **Nintendo Magazine**; na Espanha, **Nintendo Acción**.

Nomes diferentes para dizer a mesma coisa: a **Revista Oficial da Nintendo**. No conjunto das edições internacionais, a revista de videogames n°1 do planeta.

Nada mais natural. A **Nintendo** é a líder mundial do universo dos videogames. Mantém esta posição há tantos anos por uma única razão: a qualidade dos seus produtos. Claro que a revista oficial da **Nintendo**, buscando sempre ter o mesmo alto padrão dos games e consoles, iria fazer sucesso.

A grande sacada é que em cada país, a **Revista Oficial da Nintendo** tem características próprias. A paixão pelos videogames é a mesma em cada canto do planeta. Mas cada cultura vive esta paixão de maneira distinta. Por isso, em cada país a revista tem um nome diferente, uma cara diferente, uma linguagem diferente - e o mesmo compromisso mensal de produzir uma ferramenta fundamental para cada consumidor **Nintendo**.

Agora, o Brasil entra para este time.

É um grande orgulho para uma equipe jovem como a nossa e uma editora jovem como a **Conrad**. Também é uma responsabilidade enorme. Para chegarmos à revista que você tem agora nas mãos, foi um ano de desenvolvimento e muito trabalho. Cada passo, sendo acompanhado de perto pela **Nintendo Of America** (responsável pelo nosso continente junto à matriz japonesa) e pela representante da **Nintendo** no Brasil, a **Gradiente Entertainment**.

Todo esse trabalho porque a nossa revista não é uma mera tradução da revista americana ou qualquer outra. Contamos com o apoio editorial fundamental da **Nintendo Power**, mas a nossa revista é produzida aqui no Brasil, por uma equipe brasileira, especialmente para o leitor brasileiro. Com o suporte da **Nintendo** e da **Gradiente**, mas também com toda a autonomia necessária.

É mais trabalho ainda, porque não queremos fazer apenas uma boa revista. Para merecer o selo de qualidade da **Nintendo** na capa, não basta fazer bem. Tem que fazer melhor, sempre.

E tem que fazer melhor todo mês.

É um desafio e tanto. Mas se a gente não gostasse de desafios, não gostaria tanto de games, certo?

Bem-vindo ao nosso mundo. Bem-vindo a **Nintendo World**.

Aproveite: a revista é sua.

ANDRÉ FORASTIERI

Agradecimentos muito especiais a Gilson Lima e equipe (Gradiente) e Karin Wu-Martin (Nintendo Of America)

Nintendo® WORLD

EDITOR
André Forastieri

COORDENADORA DO PROJETO
Regina Macedo

EDITORES ASSISTENTES
Ricardo Matsumoto
Marcelo Del Greco

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Rogério Yuzo Motoda (Estagiário)

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Eurico Kenji Sakamoto
Patrícia Lia Ferreira
Anna Gabriela R. de Araújo (Estagiária)

CORRESPONDENTES
André Barcinski (N. York)
Cláudio Castilho (Los Angeles)

COLABORADORES
Pablo Miyazawa
Alex Menotti
Eduardo Fidelis
Toni Cavalheiro
Teti Santiago (arte)
Zeca Resendes (fotos)

ATENDIMENTO
Roseli Felícia
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (011) 3865-4949 3872-0416
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS S&A - MARKETING DIRETO
Fone: (011) 364-3211
(011) 832-7831
R. Campo Grande, 443 - CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

ATENDIMENTO AO LEITOR
Fone: (011) 831-6500
Fax: (011) 832-7831

POWERLINE (DICAS):
(011) **5505-4460**



CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
R. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01544-000 São Paulo / SP
Fone/Fax: (011) 574-6234

DIRETORES
André Forastieri e
Rogério de Campos

ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA
Cristiane Monti

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP

*A Revista **Nintendo World** está em fase de construção. Passo-a-passo, vamos transformá-la na melhor que você já viu. Por isso, mande sua carta agora mesmo. Se quiser, envie um e-mail sugerindo o quiser para que a **Nintendo World** fique exatamente como você sonha.*


ABRA UM SORRISO BEM CAMARADA...
SEJA FERA!
MEMORY CARD
InterAct
BMA
Produto Importado
Distribuído por BMA S/A
Adquira somente o importado com a marca InterAct pela BMA e rejeite o produto falsificado
Exija a garantia BMA (011) 5585.0076

ÍNDICE

54 SUPER MARIO WORLD

O clássico absoluto do Super NES até hoje enfeitiça legiões de fãs. Mas só agora você vai ter as respostas para as 50 maiores questões sobre esse jogo que mudou a história dos videogames

Grátis!

um pôster assombroso do **MORTAL KOMBAT 4**

Advertência: Contém altas doses de dicas de impacto fulminante

Exclusivo para os leitores da edição de estréia da NINTENDO WORLD: um encarte com fatalities, golpes e truques sujos diversos de MK4, mais um pôster bacana para você pendurar na parede



30 BANJO-KAZOOIE

Impossível é o nome do jogo, mas B-K conseguiu: a nova obra-prima da Rare é daqueles games que conquistam do neto ao avô. Tem gente dizendo que é melhor que Super Mario 64 - tá bom ou quer mais?



10 HOT SHOTS

As novidades mais quentes do universo NIntendo diretíssimo dos EUA e Japão - só mesmo na Nintendo World. Nesta edição: os novos games baseados em personagens do cinema e da televisão, Ogre Battle 3, Cruis'n World e o Game Boy colorido. Mais: os jogos favoritos do Brasil, Calendário de lançamentos e uma chance de levar um prêmio bacana no Questiomario

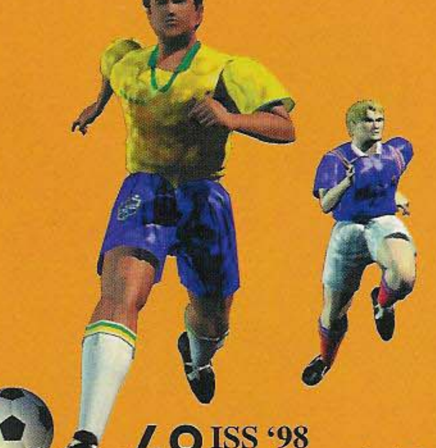


50 1080° SNOWBOARDING

Deslize feito sabão neste jogo que promete fazer o delírio dos skatistas e dos surfistas

Dicas

Quer encontrar personagens secretos ou passar aquela fase impossível? TOP SECRET revela os segredos de Forsaken 64, Fifa Soccer 98, Shadows of the Empire, GoldenEye e muitos outros na página 58. Dicas quentinhas direto dos Pilotos e de quem criou os games



48 ISS '98

OK, o Brasil ficou com o vice. Mas isso não é razão para não conferir a nova versão do International Superstar Soccer, ainda melhor que o ISS 64



40 F-1 WORLD GRAND PRIX

O melhor game de Fórmula 1 da história. E não se fala mais nisso

30 FORSAKEN 64

A Terra foi destruída, mas não tem problema. Graças ao apocalipse você agora tem chance de destruir seus inimigos neste shooter futurista multiplayer



NINTENDO 64
O mais avançado sistema de vídeo game do universo, movimentação em 3D em tempo real, exclusivo controller analógico.
1+9
R$ 49,90
À VISTA: R$ 391,00
A PRAZO: R$ 499,00
NINTENDO64
SUPER NINTENDO
A plataforma de vídeo game mais vendida do mundo, mais de 32 mil cores e 4 níveis de tela, efeitos sonoros incrivelmente realistas, inclui cartucho de jogo Super Mario World.
1+9
R$ 26,90
À VISTA: R$ 211,00
A PRAZO: R$ 269,00
SUPER NINTENDO
POWER
RESET
SELECT
START

A DIVERSÃO COMEÇA NA HORA DE PAGAR. NINTENDO EM 10X IGUAIS.



VIDEO GAME PORTÁTIL - GAME BOY
O video game portátil da Nintendo, inclui jogo Tetris, 4 variedades de cores: cinza, amarelo, preto e transparente.







***F-1 WORLD GRAND PRIX**
Game oficial da FIA, 17 pistas, 11 equipes e 22 pilotos, compatível com Rumble Pak.

*DISPONÍVEL A PARTIR DE 10/08/98



by gradiente

GRADIENTE

10X IGUAIS.

MEU HERÓI

NINTENDO 64 GANHA UMA SARAIVADA DE GAMES BASEADOS EM FILMES E SÉRIES DA TV PARA VOCÊ ASSUMIR O COMANDO DOS SEUS PERSONAGENS FAVORITOS

SOUTH PARK

WELCOME VISITORS

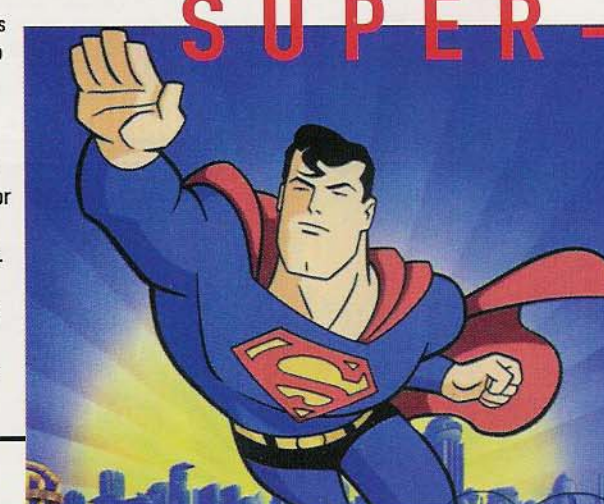
IANDALE 98
idale@lan.tjhsst.edu

Oh My God!
He Digitized Kenny!

Os desbocados amigos de South Park também vão arrumar muita encrenca no N64

Eles conquistaram a TV americana com seu humor corrosivo. Agora, os garotinhos da série animada South Park estão prestes a se tornar games. A Acclaim encarregou a Iguana (criadora do revolucionário Turok 2) de desenvolver um jogo no estilo primeira pessoa. A boa notícia é que eles irão utilizar os mesmos recursos envolvidos na concepção de Turok 2. A previsão é que o game chegue ao mercado americano antes do Natal. Quem conhece o desenho – que é exibido no canal por assinatura Multishow (da Multicanal e Net) e futuramente chegará à MTV – sabe qual será o resultado dessa brincadeira. Na Internet, alguns artistas caseiros fizeram algumas brincadeiras criando imagens 3D dos personagens. Será que é um preview do visual do game? Se você escolher a opção multiplayer, evite o pobre Kenny. Afinal, ele morre em todos os episódios e pode trazer má sorte ao jogador.

SUPER-





A cara de pau é tanta que eles conseguiram invadir o console

OS REIS DO BLUES

No início da década de 80, o filme Os Irmãos Cara-de-Pau não fez sucesso de bilheteria, mas virou um cult. Neste ano, sua continuação bem tardia, Os Irmãos Cara-de-Pau 2000, repetiu os mesmos passos – faturou pouco, mas agradou os fãs de um bom blues. No próximo ano, eles chegam em versão videogame. Independente do formato do jogo, só a trilha sonora já deve valer a pena. Prepare-se para muitas piadas e bastante correria.

HÉRCULES E XENA





Depois de virarem até desenho animado (que deve ser lançado brevemente em vídeo no Brasil), os populares heróis da TV invadem o mundo Nintendo no próximo ano. Cada um deles ganha um game exclusivo com direito a muitas lutas e diversão para N64 e Game Boy. Vale a pena esperar para conferir. As duas séries são exibidas no Brasil pelo SBT.

HOMEM

*Quem está ganhando uma versão para N64 e Game Boy é o Super-Homem animado da TV. A série, que segue o mesmo estilo do reformulado **Batman**, é exibido no Brasil pelo canal da Warner. A missão é um pouco manjada: o herói precisa resgatar Lois Lane e lutar contra Lex Luthor e Brainiac.*

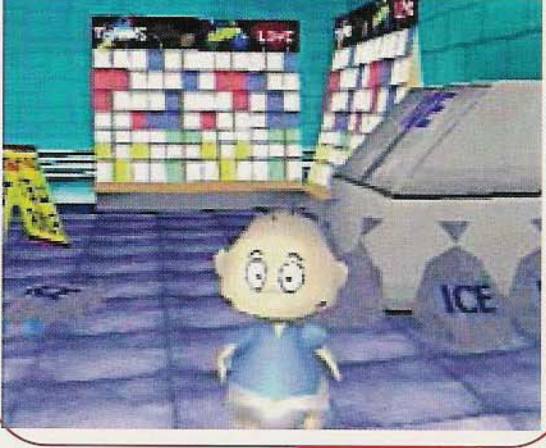
OS PESTINHAS





Boas novas para a criançada. A premiada série animada Os Anjinhos (Rugrats no original), exibido no Brasil pelo SBT e também na TV por assinatura Nickelodeon, vai parar no cinema no próximo ano. Antes disso, porém, ela ganha uma versão para o N64. Além de trazer as vozes e a trilha sonora original do desenho, o game permite que você escolha entre os personagens principais (Tommy, Chuckie, Angelica, Phil e Lil). A casa onde a turma apronta foi reconstruída nos mínimos detalhes em gráficos 3D. São 20 fases de travessuras usando objetos e explorando cada cômodo do lar. Onde está a babá quando se precisa dela?





playmobil action games

HYPE: THE TIME QUEST



E não é que eles viraram game? Pois é, os fãs dos clássicos bonecos Playmobil já podem começar a comemorar. Os famosos brinquedinhos irão ganhar uma versão para N64 no próximo ano. Em Hype: The Time Quest, você terá de enfrentar o diabólico Cavaleiro Negro em uma viagem pelo tempo que inclui até a Idade Média. Com gráficos em 3D, o jogador terá de correr, pular e até voar em um dragão. Até os marmanjos vão adorar...











Os sorridentes bonequinhos atingiram a maioridade e agora estão na era digital



O personagem já ganhou até desenho animado

CONECTANDO POKéMON

Extremamente popular no Japão, o Game Boy está dando uma mãozinha para seu irmão mais moderno, o N64. A Nintendo está colocando no mercado uma versão para 64 bits do popular POKéMON. Até aí nada de mais... Na verdade, a grande sacada do game POKéMON Stadium (da série POKéMON Monster) é o lançamento de um link para conectar com o N64. Esse recurso permitirá que os jogadores do portátil utilizem monstros que eles treinaram na versão 64. A concorrência que se cuide, a dupla pode mudar a história dos videogames. Sabe como é: a união faz a força!



RPG E ESTRATÉGIA SE UNEM EM OGRE BATTLE 3

Os apreciadores de estratégia e RPG podem ficar felizes! A criadora japonesa Quest confirmou que Ogre Battle 3 (nome provisório) para N64 está em fase final de desenvolvimento e que será lançado até o final do ano no Japão. Os dois primeiros games da série foram lançados para Super NES.

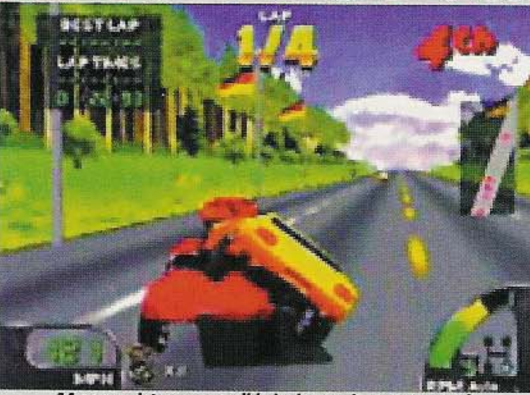
Uma das características mais marcantes de Ogre Battle é que os jogadores controlavam vários grupos compostos de guerreiros, magos e monstros, e podiam movê-los em um enorme mapa aonde rolava uma guerra de proporções épicas. Na sequência Tactics Ogre (lançada apenas no Japão), as batalhas ficaram ainda mais interativas, pois a Quest criou mapas 3D aonde os personagens podiam mover-se durante a porradaria.

Agora, em Ogre Battle 3 para N64, as melhores características de ambos os jogos foram aproveitadas: a sensação RPG de Ogre Battle e a estratégia de Tactics Ogre. Além da ótima jogabilidade da série, o novo capítulo traz gráficos e animações chocantes. Agora falta pouco!



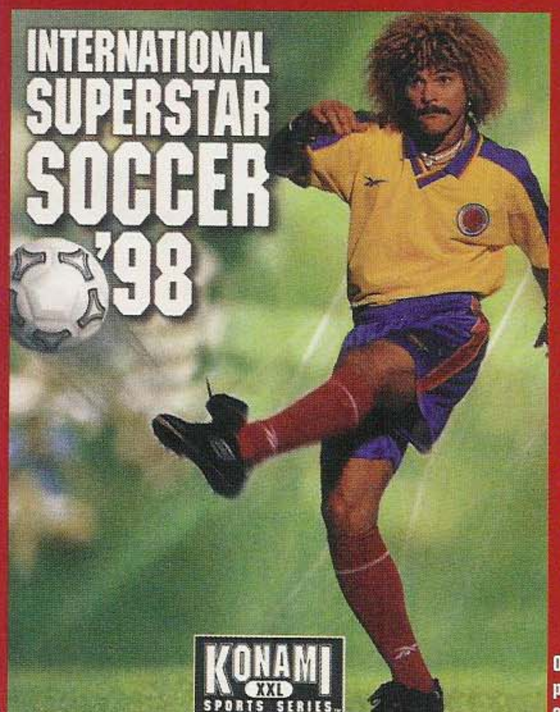
Cruis'n World

PARA QUEIMAR O CHÃO EM ATÉ QUATRO PESSOAS


14 novas pistas com qualidade de arcade esperam você

Se depender do criador Eugene Jarvis, que supervisionou a equipe de produção de CRUIS'N WORLD, o sucesso é garantido.
O resultado ficou muito parecido com a versão para arcade. A qualidade gráfica é um dos destaques. Os possantes muscle cars chegam a soltar fogo e literalmente queimam o chão.
Ao todo são 14 novas pistas. As corridas acontecem em vários países do mundo: na China, por exemplo, as provas são disputadas na Grande Muralha e na França, em frente à torre Eiffel.
A parte sonora também não decepciona. O ronco dos motores é de acordar os vizinhos. As músicas são uma atração à parte: estão muito bem trabalhadas e dão uma emoção maior ao jogo.
Como era de se esperar, existem veículos secretos e vários truques. O melhor de tudo: a possibilidade de tirar um racha em até quatro pessoas!

VALDERRAMA APROVA



Sua inconfundível cabeleira apareceu mais do que o próprio time da Colômbia na Copa do Mundo da França. Jogador do Miami Fusion – time da primeira divisão de Miami –, Carlos Valderrama ganhou até o direito de estar na capa do game International Superstar Soccer '98. Ele é o garoto-propaganda do lançamento que terá versões para o N64 e também para o Game Boy. Que figura, hein?

O carismático craque colombiano posa de modelo de capa da embalagem do game ISS' 98

QUESTIOMARIO

Para quem era leitor do Hot Shots, o nome Questiomario não é novidade. A seção do periódico foi criada para premiar aqueles leitores que sabem tudo sobre o universo Nintendo.
Com o nascimento da Nintendo World, algumas seções do antigo Hot Shots foram incorporadas à revista - o Questiomario é uma delas. Responda as cinco perguntas abaixo sobre o game de corrida DIDDY KONG RACING e envie para:

REVISTA NINTENDO WORLD - QUESTIOMARIO
Caixa Postal 15.018
CEP 01599-970
São Paulo - SP



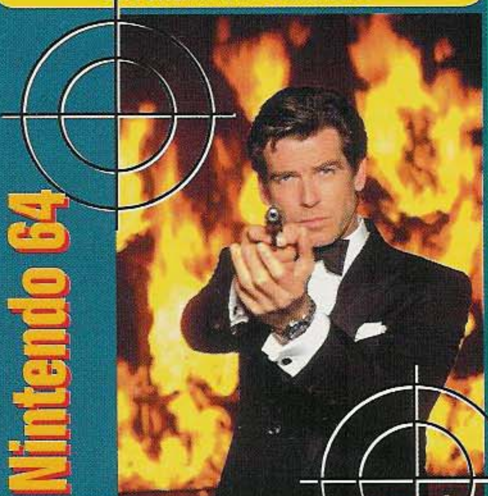
Entre as respostas corretas, será sorteado um NINTENDO 64. Ah, você já tem um? Vende o velho e fica com o novo!

1. Através do mural que está do lado direito da praia você pode acessar um novo mundo. Qual o nome desse mundo?
2. Qual o nome do gênio que ajuda Diddy e seus amigos em sua aventura?
3. Qual o número máximo de balões que podem ser pegos neste game?
4. Qual o nome do personagem que foi transformado em sapo por Wizpig?
5. Quantas chaves existem no game inteiro?

THE BEST

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ NA POWER LINE EM JULHO DE 98

Nintendo 64



GOLDENEYE 007
SUPER MARIO 64
MISSÃO: IMPOSSÍVEL
DIDDY KONG RACING
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO
MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
MORTAL KOMBAT TRILOGY
FIFA ROAD TO WORLD CUP '98
STAR FOX 64

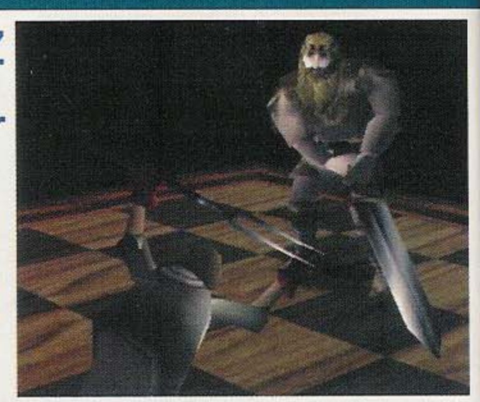
Super Nintendo

SUPER MARIO WORLD
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE
MORTAL KOMBAT 2
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
KILLER INSTINCT
SUPER METROID
DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST
MORTAL KOMBAT 3

Game Boy

JAMES BOND 007
DONKEY KONG
DONKEY KONG LAND 3
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
BATTLE ARENA TOSHINDEN

XADREZ VIRTUAL



Pois é, anos atrás um xadrez que trazia personagens animados fez bastante sucesso para microcomputadores da linha PC. Agora, chega ao mercado uma versão hi-tech para N64. Com peças 3D, a ação é bem mais divertida com lutas de espada e cenas engraçadíssimas. Talvez seja a melhor forma de se aprender a jogar xadrez, um jogo que anda perdendo popularidade entre o público jovem. Quem sabe agora pegue...

QUASE NA FAIXA

Coleção BEST SELLER GAME HIT traz grandes sucessos da Nintendo por um preço camarada



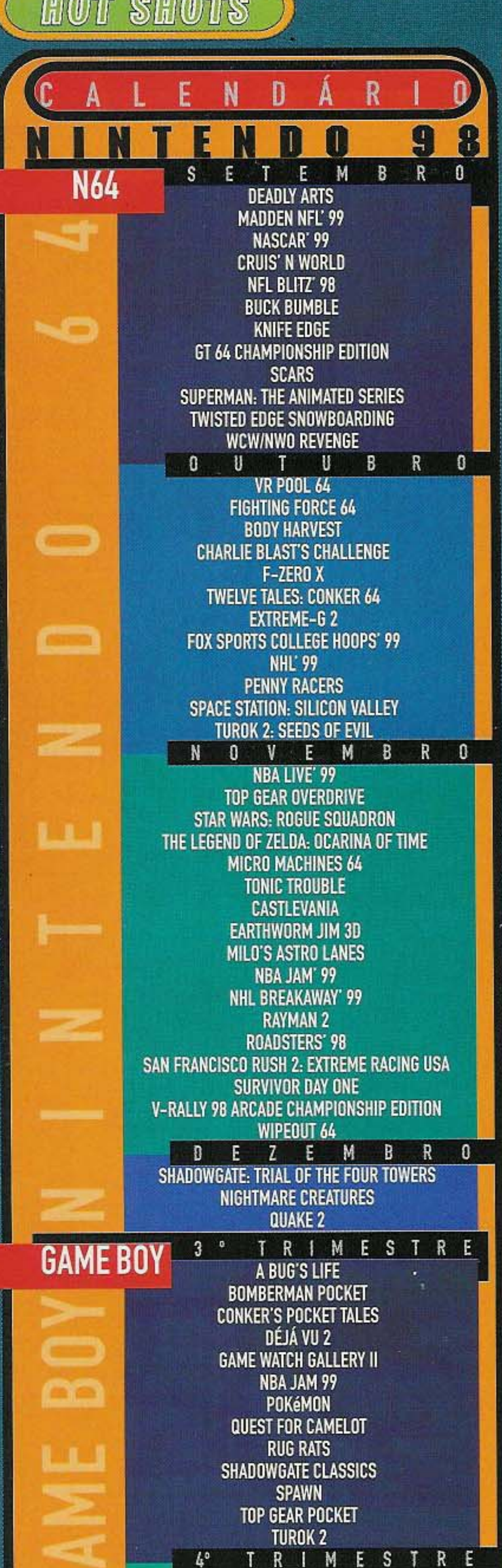
Quando a vendagem de um CD explode, ele recebe o reconhecimento da indústria fonográfica através de um disco de ouro. Agora está acontecendo a mesma coisa no mundo dos games. Games prediletos dos fãs estão sendo relançados no Brasil sob o selo BEST SELLER GAME HIT, que define os maiores sucessos do N64, SNES e Game Boy. Com uma vantagem: preços de Mario para Luigi.

São vários títulos de todos os gêneros, desde quebra-cabeças até aventura. Agora, até quem tem uma mesada micha pode entrar na onda.

F-ZERO X

Velocidade. Muita velocidade. É isso que F-Zero X está dando ao jogadores japoneses. Sua versão para Super NES foi um dos primeiros games a serem lançados para o sistema e até hoje é considerado um dos melhores games de corrida de todos os tempos. A sequência não deixa a peteca cair e proporciona pegas com a sensação de que se está correndo a 1000 km/h. Pode parecer exagero, mas não é. Uma das razões para isso é que o jogo roda a 60 quadros por segundo, e mesmo com 30 carros (é! 30 carros!) ao mesmo tempo na tela, essa taxa quase não apresenta sinais de declínio. A mesma coisa acontece no modo multiplayer para 4 jogadores, com tela divida.

O genial Shigeru Miyamoto está envolvido na criação do game e diz que além da velocidade assombrosa, F-Zero X terá em seu código de programação, "ganchos" de compatibilidade com o Nintendo 64 Disk Drive. Isso quer dizer que futuramente será lançado um disco de expansão para o game trazendo um Editor de Pistas, para que você construa seu próprio circuito.



CALENDÁRIO NINTENDO 98

NINTENDO 64

N64

SETEMBRO

DEADLY ARTS
MADDEN NFL' 99
NASCAR' 99
CRUIS' N WORLD
NFL BLITZ' 98
BUCK BUMBLE
KNIFE EDGE
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION
SCARS
SUPERMAN: THE ANIMATED SERIES
TWISTED EDGE SNOWBOARDING
WCW/NWO REVENGE

OUTUBRO

VR POOL 64
FIGHTING FORCE 64
BODY HARVEST
CHARLIE BLAST'S CHALLENGE
F-ZERO X
TWELVE TALES: CONKER 64
EXTREME-G 2
FOX SPORTS COLLEGE HOOPS' 99
NHL' 99
PENNY RACERS
SPACE STATION: SILICON VALLEY
TUROK 2: SEEDS OF EVIL

NOVEMBRO

NBA LIVE' 99
TOP GEAR OVERDRIVE
STAR WARS: ROGUE SQUADRON
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
MICRO MACHINES 64
TONIC TROUBLE
CASTLEVANIA
EARTHWORM JIM 3D
MILO'S ASTRO LANES
NBA JAM' 99
NHL BREAKAWAY' 99
RAYMAN 2
ROADSTERS' 98
SAN FRANCISCO RUSH 2: EXTREME RACING USA
SURVIVOR DAY ONE
V-RALLY 98 ARCADE CHAMPIONSHIP EDITION
WIPEOUT 64

DEZEMBRO

SHADOWGATE: TRIAL OF THE FOUR TOWERS
NIGHTMARE CREATURES
QUAKE 2

GAME BOY

GAME BOY

3° TRIMESTRE

A BUG'S LIFE
BOMBERMAN POCKET
CONKER'S POCKET TALES
DÉJÁ VU 2
GAME WATCH GALLERY II
NBA JAM 99
POKéMON
QUEST FOR CAMELOT
RUG RATS
SHADOWGATE CLASSICS
SPAWN
TOP GEAR POCKET
TUROK 2

4° TRIMESTRE

DISNEY'S MULAN
SMALL SOLDIERS

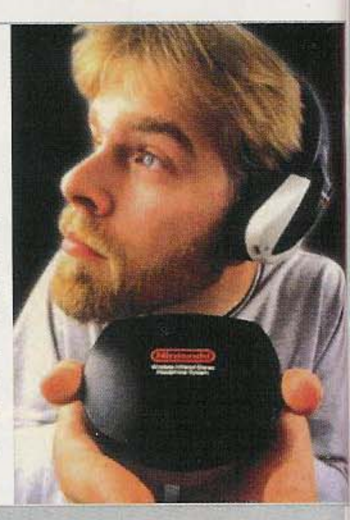
OBS: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

HARDWARE

ASCIIWHEEL 64

Há muito tempo se diz que o Nintendo 64 é o sistema perfeito para games de corrida. Seu incrível poder gráfico e velocicidade de processamento fazem a alegria dos programadores que não param de desenvolver pegas virtuais para o console. E com a grande variedade de títulos disponíveis no gênero, nada mais lógico que o lançamento de um acessório volante para o console. O Asciiwheel 64, da Ascii, é o primeiro volante oficial para Nintendo 64 e apresenta uma coluna ajustável, diferentes configurações de botões, opções turbo e uma alavanca para games que necessitam de controle 3D vertical, entre outras vantagens. É hora de pisar fundo...

AUMENTA O SOM!



Todo jogador hardcore já passou pela frustração de misturar os fios do walkman com o controller ou os fios do console e acabar se enrolando de vez. A Nintendo pensou nisso para lançar seu novo Headphone sem fios - de altíssima qualidade, claro. Mas por enquanto, só esta a venda no exterior. Encomende!

CORES NO GAME BOY

Os modelos das fotos correspondemao Game Boy Pocket



*O mundo deixará de ser preto-e-branco para os fãs do portátil **Game Boy**. Ainda este ano, a **Nintendo** americana estará lançando a versão que mostra os jogos com 56 cores brilhantes e definidas. O novo modelo será praticamente do mesmo tamanho do **Game Boy pocket**. Os usuários antigos não precisam se preocupar, todos os jogos **Game Boy** original serão compatíveis com o sistema. A diferença é que esses games utilizarão palhetas com 10 cores. Apenas os futuros lançamentos utilizarão a capacidade total do aparelho. Para completar, será lançado também um adaptador que permitirá jogar os títulos no **N64** – bem parecido com o do **Super NES**. A autonomia da bateria é de 10 horas. Único problema: não há previsão de lançamento no Brasil.*

carregue o MARIO para casa

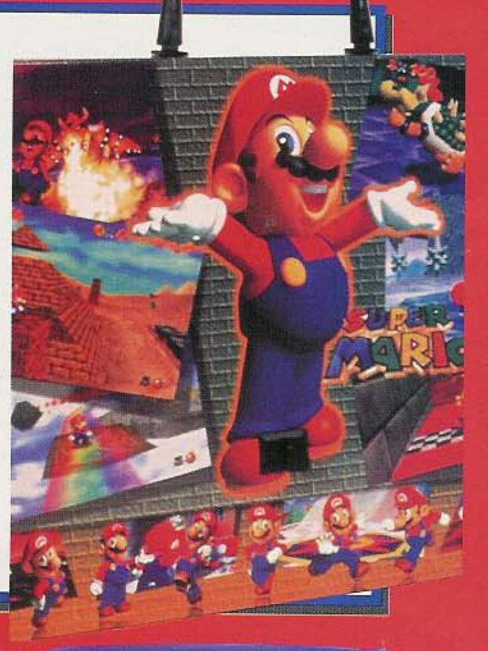
para a escola e onde você quiser!
Soft Paper traz cadernos, agendas, estojos, pastas e adesivos com a nova versão em 3D do personagem mais famoso do mundo dos games!

Caderno Americano 100 Fls.

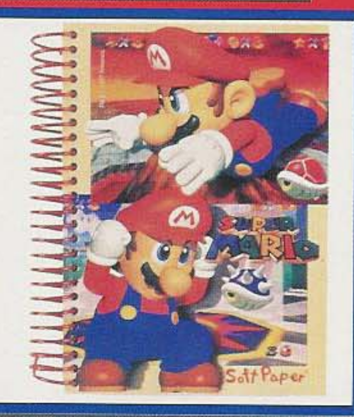


Etiquetas Adesivas





Agenda Espiral Permanente





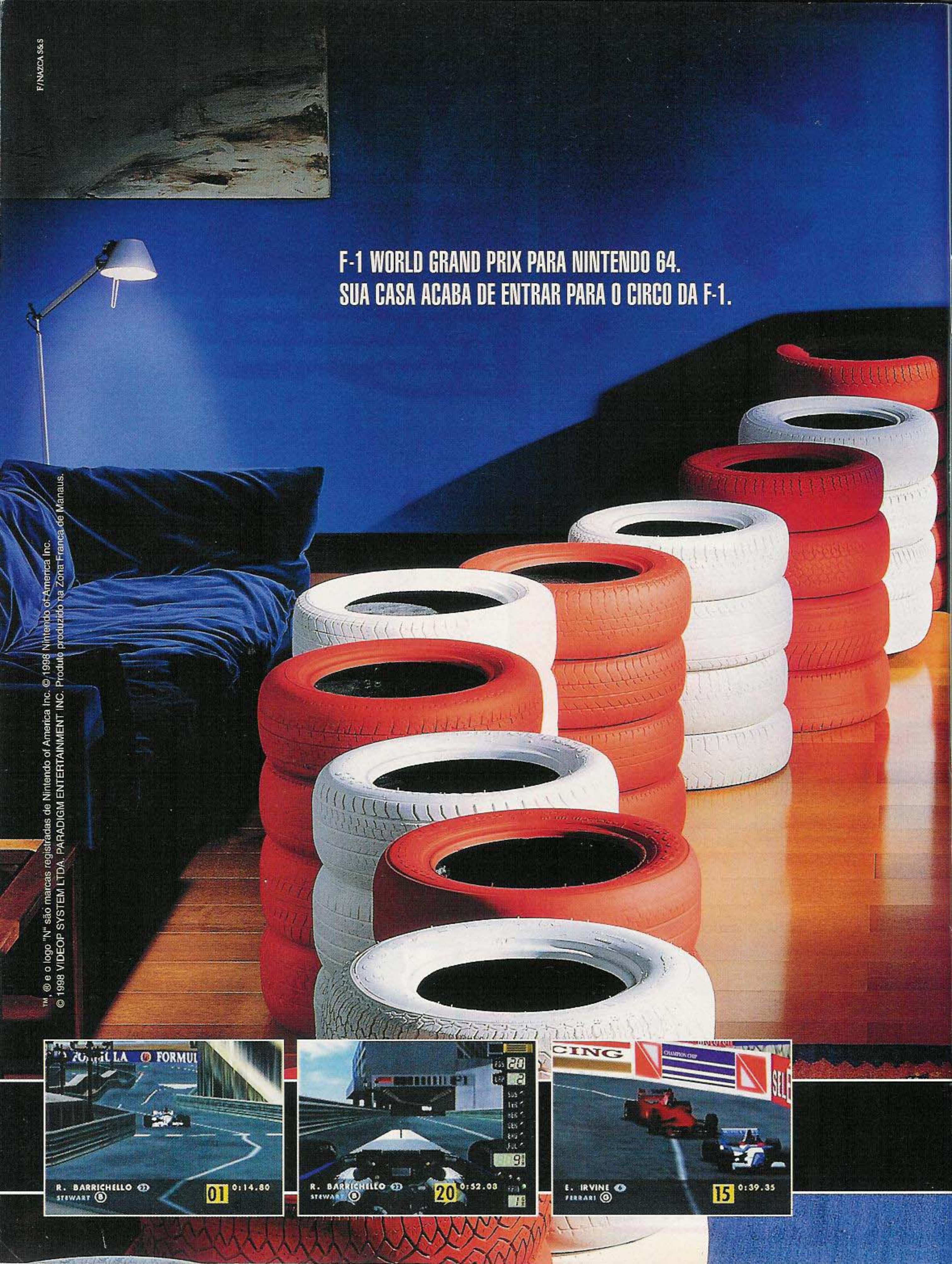
Cinto com Pochette

Estojo



Entre para o mundo de Nintendo® com




F/NAZCA S&S
F-1 WORLD GRAND PRIX PARA NINTENDO 64.
SUA CASA ACABA DE ENTRAR PARA O CIRCO DA F-1.
™, ® e o logo "N" são marcas registradas de Nintendo of America Inc. © 1998 Nintendo of America Inc.
© 1998 VIDEOP SYSTEM LTDA. PARADIGM ENTERTAINMENT INC. Produto produzido na Zona Franca de Manaus.
R. BARRICHELLO
STEWART
01 0:14.80
R. BARRICHELLO
STEWART
20 0:52.08
E. IRVINE
FERRARI
15 0:39.35

NINTENDO 64

SPORTS

Compatível com Rumble Pak e Cartucho de Memória para Controle N64

2 Jogadores Simultâneos

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP



17 pistas, 11 equipes e 22 pilotos - Controle de todos os aspectos do carro: combustível, pneus, ângulo de aerofólio dianteiro e traseiro e transmissão - Produto Oficial da FIA - Recriação fiel dos grandes prêmios de 1997.



Visite o nosso site: www.nintendo.com.br

SHIGERU MI

EM ENTREVISTA EXCLUSIVA, O MAIOR DESIGNER DE GAMES DO MUNDO P



Atlanta, final de maio de 98. Em meio ao burburinho da E3 - a maior feira de entretenimento eletrônico do planeta - por um momento, todas as atenções se voltaram para um jovem japonês.

Era a primeira apresentação do game **The Legend of Zelda - Ocarina of Time** (também conhecido como **Zelda 64**) no hemisfério ocidental. Um dos mais aguardados jogos de todos os tempos, **Zelda 64** é apenas mais uma obra-prima no currículo de Shigeru Miyamoto, o maior designer de games do mundo.

O jogo traz pela primeira vez um Link poligonal que viaja por imensos mundos 3D em muitas e muitas horas de aventura. Mr. Miyamoto e sua equipe estão trabalhando na nova saga do reino de Hyrule já há um bom tempo. Prometem deixar todo o mundo babando quando o game for lançado em novembro.

Em 1977, Shigeru Miyamoto foi contratado como um artista pela Nintendo. Em 1981, ele criou **Donkey Kong** para o arcade, seguido pelo primeiro game do Super Mario em 1985. Juntos, Mario e Donkey Kong tornaram-se ícones para fãs de videogame em todo mundo e permanecem como dois dos mais reconhecidos personagens do entretenimento.

O criador de **Mario, Yoshi** e **Donkey Kong** concedeu uma entrevista exclusiva a um dos editores da **Nintendo World**, Eduardo Trivella.

Quanto de seu design original está em Zelda 64?

Eu sou o produtor deste jogo, então não posso dizer que é 100% meu. O núcleo do game e o sistema principal são aproximadamente 70% meus. O engenheiro de sistema desenvolveu minhas idéias. Entretanto, os cenários e os modos de jogo são apenas 50% meus. Há vários artistas excelentes trabalhando neste projeto. Pelo menos metade do jogo é criado por esses artistas, embora eu assuma total responsabilidade pelo conteúdo final do jogo.

> "Sempre que me dão uma nova plataforma, consigo pensar em novos truques"

Há quanto tempo você está trabalhando neste game?

Três anos já se passaram desde que eu comecei a trabalhar nele. No começo, eu gastava apenas 20% de meu tempo em **Zelda**, mas nos últimos meses, passou a ser 50%. Agora, eu gasto quase todo o meu tempo em **Zelda**. Portanto, tenho que ir pra casa assim que sair daqui.

Existe algo que você gostaria de adicionar ao jogo mas não pôde devido a limitações técnicas?

Eu sempre tive alguns problemas com games quando eles já estão finalizados. Mas com **Zelda**, estou praticamente satisfeito até agora. O que ainda está faltando é a sensação que faz deste game um **Zelda**. Ainda estou pensando no que pode fazer dele um game **Zelda** genuíno.

Você acha que esse game aumentará as vendas de hardware no Japão e em outras partes do mundo?

Eu tento não pensar no aspecto comercial das coisas e em competir com outros criadores de jogos. Mas eu sinto a pressão de tornar isso um sucesso no Japão. Espero que mais empresas façam games para o N64. Eu acho que **Zelda** ajudará as vendas no Japão. Nós também lançaremos **Ogre Battle, Banjo-Kazooie** e **F-Zero X**. Infelizmente, esses títulos deveriam ter sido lançados ano passado... todos eles contri-buirão para o sucesso do N64 no Japão.

Quanto tempo demora para terminar o jogo?

Francamente, nós temos as partes mas ainda não as combinamos, de modo que eu não posso responder essa pergunta. Se você seguir a história do jogo, deverá ter mais ou menos o mesmo tempo da versão de SNES. Mas, já que você pode ir a qualquer lugar nesse game, ele tem um volume enorme de tempo de jogo. Deve levar, mais ou menos, 40 horas para terminá-lo. Mas um bom jogador pode levar 5 ou 6 horas se souber onde está tudo.

Qual a quantidade de vozes no jogo?

Navi (a fada companheira de Link) não falará muito. Eu não gosto da voz dela na versão atual. No final, ela vai falar menos ainda.

Haverá uma seqüência para o 64DD?

Estamos trabalhando em **Zelda 64DD**. Depois de terminar tudo no cartucho, você poderá entrar no novo mundo. Estamos trabalhando nisso.

E para o Game Boy Color?

Estamos pensando e trabalhando em uma versão para o Game Boy Color que é diferente do jogo para N64. Além disso, estamos criando uma atualização para **The Legend of Zelda: Link's Awakening** para o Game Boy Color. Há pessoas que nunca jogaram **Zelda**, portanto, queremos que elas joguem no sistema mais popular, Game Boy.

Você ainda está trabalhando em Jungle Emperor (baseado no personagem de animação



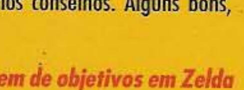
A autoridade no assunto Zelda esbanja simpatia

YAMOTO

ROMETE REVOLUCIONAR OS RPGs COM ZELDA 64

Kimba, um leão)?
Provavelmente ele não será lançado este ano. Deve sair na metade do ano que vem. Todavia, estamos tentando finalizá-lo este ano. Makato Tezuka é o diretor desse jogo. Ele não é um game designer. Ele está trabalhando bastante e encontrando alguns problemas, mas nós estamos dando vários conselhos. Alguns bons, outros não.


Casamento entre Zelda e Nintendo já dura mais de 10 anos

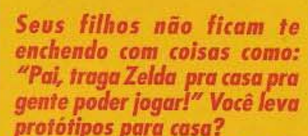


Qual a porcentagem de objetivos em Zelda 64 que será necessária e qual a porcentagem de segredos opcionais?
70% será necessário e 30% será exploração, segredos, etc. Mas é difícil dizer com certeza baseando-se na versão atual.

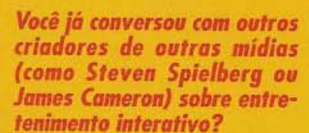
Dos segredos que você já colocou em seus games, qual é o seu favorito?
É difícil escolher um favorito. Eu realmente gostei das coisas que colocamos no primeiro Zelda, onde você tinha que mover pedras e queimar árvores para encontrar coisas dentro. Eu gostava dos caras que diziam: "Por favor, não conte a ninguém e eu te darei algo secreto."

Você decidiu conscientemente fazer com que o pulo ficasse automático em Zelda 64?
Nós sempre tentamos fazer um jogo que simule a realidade. Entretanto, às vezes, não é bom fazer as coisas muito realistas ou o game será muito difícil de jogar. Golfe é um bom exemplo. Pode ser muito difícil para você acertar um buraco na vida real, mas em um game as coisas ficam muito mais fáceis. Muitos ambientes 3D realistas são difíceis de explorar. Quanto mais realistas, mais ajuda temos que dar ao jogador. Por isso, deixamos o pulo automático em **Zelda 64**. Na versão final, acho que vocês acharão as ações mais fáceis de completar.


Miyamoto incorpora Link




Trivella e Miyamoto: YEAHH!!!



O que você achou do prêmio Hall da Fama da AIAS (ver box ao lado)?
Estou contente em ser o primeiro a receber esse prêmio. Só espero poder continuar a contribuir com a indústria do videogame. Quero continuar a ajudar a indústria crescer.

A linha de história do jogo é linear?
Até que o jogo esteja completo, não posso dizer com certeza. Pessoalmente, eu não gosto de cenas em que você simplesmente fica parado e assiste ou lê diálogos. Isso é um game, não um filme. Há mais ou menos 800 mensagens no jogo. Eu tento evitar seqüências que se repetem.

Zelda 64 é seu maior feito? Haverá outro Zelda?
Espero que esse seja meu maior feito, mas sempre que me dão uma nova plataforma, consigo pensar em novos truques. Não sei sobre o futuro. Espero que algum dia alguém tome meu lugar e faça games para eu jogar.

E Metroid 64?
Não estou trabalhando nele. Espero que alguém de nosso departamento de relações públicas possa responder isso. Eu não tenho informações.

Seus filhos não ficam te enchendo com coisas como: "Pai, traga Zelda pra casa pra gente poder jogar!" Você leva protótipos para casa?
Não. Tento separar o trabalho dos assuntos domésticos. Mas pensando bem, talvez tenha que levar **Pokémon Stadium** para eles jogarem.

Você já conversou com outros criadores de outras mídias (como Steven Spielberg ou James Cameron) sobre entretenimento interativo?
Encontrei-me com pessoas de outras indústrias, mas nunca conversamos sobre criação de games.

O que você acha do progresso e desenvolvimento da Rare?
Acho que a Rare é maravilhosa. **Banjo-Kazooie** é impressionante. Esperamos conseguir nos aproximar disso com a seqüência de **Super Mario 64**. Espero fazer um jogo junto com a Rare qualquer dia desses.



O MESTRE

MIYAMOTO É O PRIMEIRO HOMENAGEADO DO "HALL OF FAME" DOS GAMES

A Academia de Artes e Ciências Interativas (AIAS), criada para promover e reconhecer as artes interativas, elegeu Shigeru Miyamoto para ser o primeiro a entrar em seu Hall da Fama.

O prêmio foi criado para honrar indivíduos que deram as mais revolucionárias, duradouras ou produtivas contribuições para o mundo do entretenimento. E quem melhor que Miyamoto para receber essa honra? O criador de Mario, Donkey Kong, Yoshi e tantos outros personagens-símbolo da Nintendo já brindou os jogadores com games inesquecíveis, repletos de aventura, mundos de fantasia inebriantes e jogabilidade insuperável.

Um título que leva seu nome é sinônimo de diversão pura e não é nenhum exagero afirmar que o conjunto de sua obra estabeleceu um padrão para várias gerações, tanto de jogadores quanto de hardware. Miyamoto agradeceu a honraria: "Estou muito honrado. Gostaria de receber esse prêmio em nome de todas as pessoas que trabalharam comigo para lançar esses ótimos games, e gostaria de compartilhar essa alegria com elas. Estamos orgulhosos de fazer parte deste estimulante mercado."

Os games de Mr. Miyamoto são conhecidos por sua intensidade, qualidade de jogabilidade e habilidoso uso de animação e música. São games fáceis de jogar, mas ainda assim, difíceis de dominar. Cada fase de um game de Shigeru Miyamoto traz novas experiências, surpresas e recompensas.

O prêmio é votado pelo quadro de diretores da Academia, que conta com representantes da Broderbund, Dreamworks Interactive, Electronic Arts, Microsoft, Nintendo of America, Sega of America, Sony Computer Entertainment America, Westwood Studios, entre outras empresas.

TUROK 2
SEEDS OF EVIL

NINTENDO 64



Ação poligonal de cair o queixo

Turok 2 SEEDS OF EVIL

O CAÇADOR DE DINOSSAUROS VOLTA EM NOVA AVENTURA. DESTA VEZ ENFRENTANDO UM MONSTRO ALIENÍGENA

Não há Godzilla ou Tiranossauros que possam com Joshua Fireseed, o último dos Turoks, que está ganhando sua segunda aventura para Nintendo 64. Desenvolvido pelo time da softhouse Iguana Entertainment , Turok 2 - Seeds of Evil é uma sequência do primeiro game, Turok - Dinosaur Hunter. A grande diferença entre os dois títulos é o avanço tecnológico. O visual e os efeitos de Turok 2 são de arrasar, usando e abusando de todas as capacidades do N64.

Para se chegar a tamanho avanço gráfico, o pessoal da Iguana, incumbido de desenvolver o projeto, começou analisando os problemas com a primeira aventura virtual de Turok. Resolvidos os pequenos defeitos, os técnicos passaram a se concentrar em tornar o jogo muito mais divertido. O resultado é um game totalmente diferente do que já foi feito para o mais poderoso console da Nintendo.

NOVOS DESAFIOS

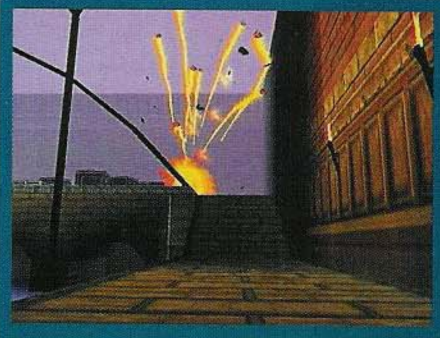
Outra grande atração de Turok 2 são suas fases, cada uma apresentando dificuldades que aumentam progessivamente e com cenários totalmente diferentes uns dos outros.

Uma das primeiras missões de Turok será libertar algumas crianças presas numa cidade. Os monstros sob o comando de Primagen – o grande vilão do game – com certeza farão de tudo para que você não salve a molecada. Mas essa "moleza" fica só nesta fase. As dificuldades vão aumentando no decorrer das fases. Aparecerão dinossauros de todos os lados. É bom ficar esperto e devidamente maquinado.

Seguindo pela cidade, Joshua se deparará com uma verdadeira guerra. Explosões incríveis ocorrem por todos os lados. Gritos de socorro também são ouvidos. O clima tenso é acentuado pelos efeitos criados pelo time da Iguana. Luz, som, sombras interagem para criar a atmosfera apocalíptica – e extremamente real - do jogo. Você poderá notar conforme as fases forem completadas, por exemplo, que a luz do fogo de fato oscila como se fosse de verdade. O mesmo efeito realístico foi obtido com os reflexos na água, que é de deixar Narciso boquiaberto.

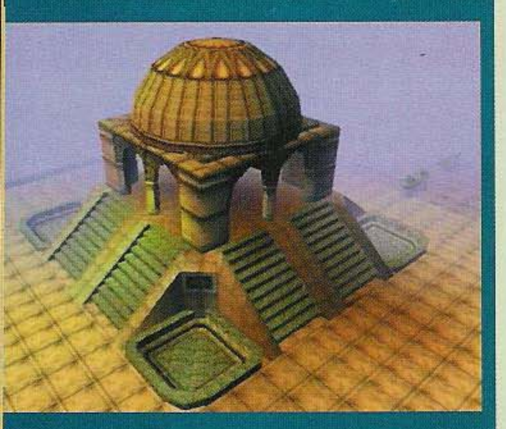
Diferente de seu antecessor, Turok 2 apresenta uma dinâmica de jogo que não se restringe a encontrar as chaves de cada fase para completá-las.

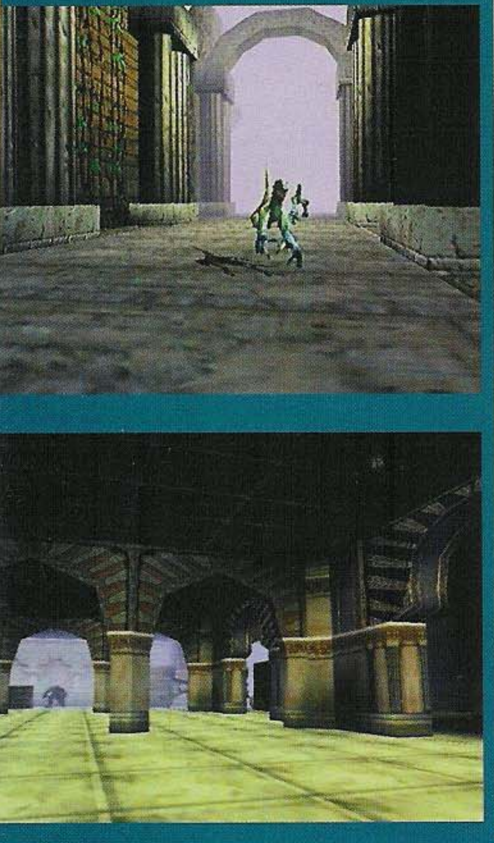
No novo jogo há muitas novas missões e objetivos a serem alcançados, no melhor estilo de grandes clássicos como Super Mario 64 e Zelda. Em Turok 2 o jogador será obrigado a explorar várias vezes um





Joshua, o último dos Turoks, carrega armamentos de última geração para deter Primagen, e por onde ele passa é só destruição





mesmo mundo, indo e voltando pelas fases. Ou seja, você terá que reexplorar fases já completadas para encontrar novos itens que anteriormente não apareciam. Este é um fato comum durante todo o jogo. O jogador também terá que prestar muita atenção nas pistas visuais que o game apresenta para seguir em frente. É através delas que você se guiará até os confins da Terra Perdida.

NOVO MUNDO ANTIGO

Desta vez nada de selvas ou antigos templos. Essa foi uma das regras básicas impostas pelo chefe da equipe da Iguana, David Dienstbier, para criar os novos mundos que compõem Turok 2. Tal medida foi tomada para evitar que o novo jogo se parecesse com uma versão melhorada do primeiro Turok. Era preciso criar novos desafios em novos ambientes.

As duas primeiras fases apresentam leves semelhanças com o game original. A partir da terceira, entretanto, os cenários começam a mudar por completo. Os gráficos de cada uma delas passam a ser diferentes e relacionados diretamente com as criaturas pertencentes à ele.

Assim temos cavernas assombrosas, cidades em ruínas, ambientes alienígenas e espaçonaves que surgem durante as viagens de Joshua pela Terra Perdida.

DE VOLTA AO ELO PERDIDO

Após ter usado o Chronocepter para derrotar o Campaigner em sua primeira aventura para N64, Turok decide que seria melhor destruir o aparelho para evitar maiores complicações no futuro. O herói, então, lança o Chronocepter dentro de um vulcão.

O que Joshua não sabia era que o mecanismo fôra feito com pedaços de uma espaçonave que há bilhões de anos atrás caiu na Terra Selvagem e por lá ficou enterrada. Dentro dos destroços da nave havia um ser alienígena extremamente poderoso. Seu nome: Primagen.

Apesar de despertado, o ser extraterrestre continuou preso na espaçonave. Usando seus poderes, Primagen passa a comandar alguns monstros naturais da Terra Perdida. Pressentindo o perigo, os antepassados (conhecidos como Lazarus Concordance) do mundo dos dinossauros fazem aparecer vários totens de energia em pontos críticos. É graças a eles que Primagen continua preso na nave. Porém, seu poder cresce a cada minuto. Caso o monstro extraterrestre se liberte, poderá separar o Mundo Perdido da Terra. Cabe a Turok impedir que os totens sejam destruídos pelas feras sob o comando de Primagen, para depois enfrentar a criatura alienígena e salvar o universo.

UMA COMPANHEIRA PARA JOSHUA

Turok 2 não é composto apenas por novos dinossauros, extraterrestres do mal e desafios do além. Nesta nova aventura, o herói ganhou uma companhia que aparece durante o jogo para avisá-lo do que deve ser feito e para acionar o salvamento do jogo (de acordo com a fase que você estiver). Ela é Adon, a Porta-Voz da Luz Eterna.

Como muitas heroínas do mundo virtual dos videogames, Adon promete se transformar em uma nova musa dos gamemaníacos, graças aos contornos insinuantes de seu esbelto corpo.

Para a infelicidade de Turok, a heroína não foi criada para fazer par romântico com ele. Sua função no jogo é apenas de informar e ser amiga do herói. Tipo assim: "eu gosto de você, mas só como amigo"... Talvez isso sirva de incentivo para Joshua aniquilar com Primagen e os dinos que estão sob seu controle!

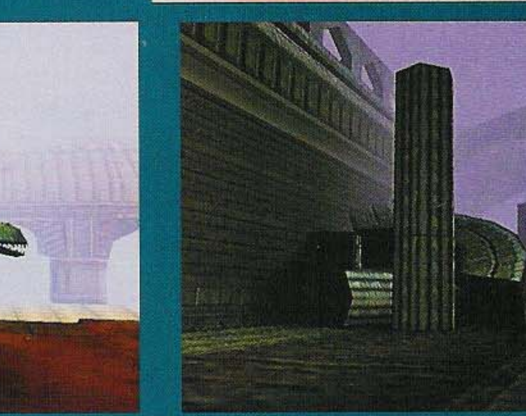
MULTIPLAYER

Outra grande inovação que pinta em Turok 2 é sua variedade de opções. Enquanto em Turok só se podia jogar com Joshua lutando contra dinossauros pelo Mundo Perdido (Single Player, ao estilo 007 - GodenEye), agora você poderá escolher em jogar sozinho ou com outros jogadores.

Quer dizer que além da opção "Single Player Quest Mode", será possível selecionar jogos com mais participantes. No modo "Bloodlust" cada jogador estará por conta própria no meio dos dinos. Só viverá o mais forte.

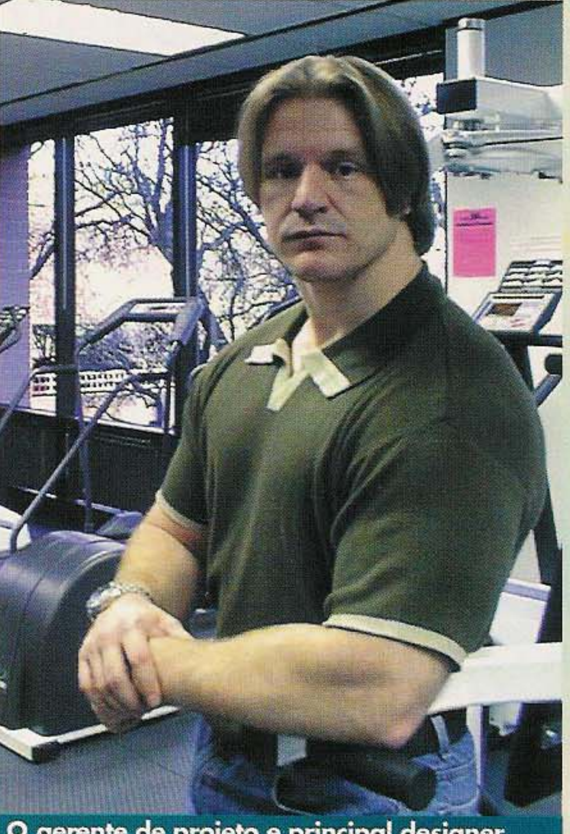
Caso sua opção seja o modo "Team Bloodlust", você contará com uma equipe de jogadores para enfrentar Primagen e suas feras.

De todas as novidades a que mais chama a atenção é a opção "Frag Tag". Nela você poderá ser a caça ou o caçador. Em miúdos: um dos jogadores (que pode até ser você) será caçado pelos outros.



Em meio a texturas absurdas e cenários de cair o queixo o herói indígena enfrentará um exército de criaturas jurássicas

O pessoal da Iguana também se preocupou com a visualização em Turok 2. Para dar mais liberdade ao jogador, foram criados novos ângulos de visões que você mesmo pode acionar com seu joystick. A única coisa que não poderá ser feita é a configuração dos botões de seu controle.



O gerente de projeto e principal designer David Dientsbier é um malhador inveterado

EQUIPAMENTO PESADO

Para deter Primagen, seus monstrengos e os chefes de cada fase (entre eles a rainha Mantis) pelos oito mundos existentes em Turok 2 - Seeds of Evil, Joshua contará com um arsenal de fazer inveja a Rambo.

Ao todo são 24 armas diferentes. Mas atenção: nem todas as armas funcionam em qualquer criatura. Você terá que descobrir qual equipamento é o mais indicado para liquidar cada monstro e assim não virar janta.

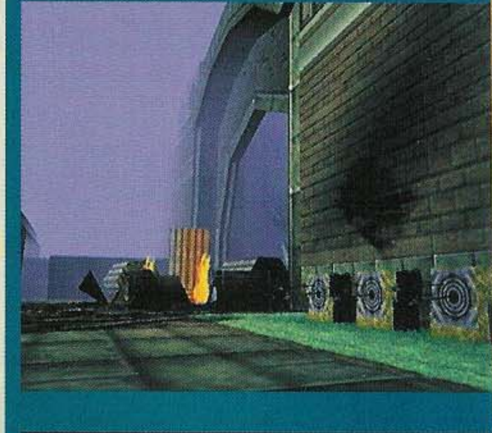
Turok não terá mais uma faca. Em seu lugar, o herói usará garras presas em seus punhos.

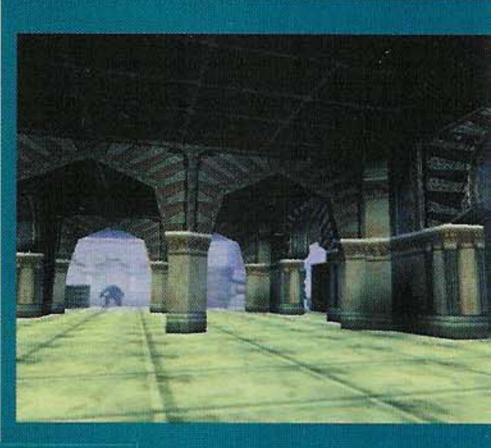
Revólveres e metralhadoras não faltarão a Joshua. Haverá também um arco e flecha bem mais poderoso que o do jogo anterior.

Usando a arma tranquilizadora, o jogador poderá, estrategicamente, botar alguns monstros para dormir para cumprir determinada missão. Por exemplo, há em uma sala uma porta que se abre pressionando um círculo. No entanto, se você sair de cima dele, a porta se fecha. Então, o que fazer? Primeiro adormeça o dino mais próximo (sem matá-lo, para que ele não desapareça) e deixe seu corpo sobre o círculo. Pronto: porta aberta e caminho livre.

Entre as novas armas estão o Canhão Firestorm, um Lança-chamas capaz de fazer muito churrasco de dinossauro e um Lança-Foguetes que pode lançar até seis dos destruídores mísseis Scorpion de uma só vez.

Além de novas máquinas mortíferas, outra inovação em Turok 2 são os danos que elas podem causar em seus inimigos. Seus adversários perderão mais ou menos vida conforme o lugar e a arma com a qual for atingidos. Ou seja, se um dino for acertado na cabeça perderá muito mais energia do que se atingido no rabo. Muito sangue vai rolar pelas entranhas da Terra Perdida quando chegar Turok 2!







A equipe de programadores trabalhou duro para deixar o game mais desafiador. Confira a complexidade dos gráficos e o clima sombrio da Terra Perdida

MAIS DE 100 ANOS DE HISTÓRIA DA Nintendo®

1889 Fusajiro Yamauchi, bisavô do atual presidente, começa a produzir "Hanafuda" (baralhos japoneses) em Kyoto.

1902 Os baralhos do Sr. Yamauchi, originalmente produzidos para exportação, começam a ganhar popularidade também no Japão.

1933 Estabelecida uma sociedade anônima, a Yamauchi Nintendo & Co.

1947 Fundada uma companhia de distribuição, a Marafuku Co. Ltd.

1950 Hiroshi Yamauchi assume o cargo de presidente e absorve as operações de produção da Yamauchi Nintendo & Co.

1951 O nome da empresa é mudado de Marafuku Co. Ltd. para Nintendo Playing Card Co. Ltd.

1952 Várias fábricas são instaladas em Kyoto.

1953 Torna-se a primeira a ter sucesso na fabricação em massa de baralhos plásticos no Japão.

1959 Começa a vender baralhos impressos com personagens Disney, abrindo um novo mercado para baralhos infantis.

1963 Muda novamente o nome da companhia, desta vez para Nintendo Co. Ltd. Começa a produzir, além de baralhos, jogos.



1969 O departamento de jogos é expandido e reforçado; construída uma fábrica em Uji, subúrbio de Kyoto.

1970 Reconstrução e ampliação dos quartéis-generais da corporação completadas. Começa a venda da série Beam Gun, que empregava opto-eletrônica. Introduzida a tecnologia eletrônica na indústria de brinquedos pela primeira vez no Japão.

1973 Desenvolvido um sistema de tiro a laser que supera o boliche como passatempo predileto da maioria do povo japonês.

1974 Desenvolvido sistema de projeção de imagem que emprega um projetor de 16mm para fliperamas (arcades). Começa a exportá-los para América e Europa.

1975 Em conjunto com a Mitsubishi Electric, desenvolve um sistema de videogame que usa um gravador de vídeo eletrônico (EVR). Introduz o microprocessador no sistema de videogame no ano seguinte.

1977 Desenvolve videogames domésticos em conjunto com a Mitsubishi Electric.

1978 Cria e começa a vender videogames acionados por moedas usando microcomputadores.

1979 Dá início a uma divisão para operações com games acionados por moedas.

1980 Anunciada uma subsidiária, a Nintendo of America Inc. em Nova York. Começa a comercializar a linha de produtos "GAME & WATCH".

1981 Desenvolve e inicia a distribuição do game para arcade "Donkey Kong". Esse jogo rapidamente tornou-se a máquina acionada por moedas de melhor vendagem da indústria.

1982 O quartel-general da Nintendo of America Inc. é mudado para a cidade de Seattle, Washington.

1983 Construída uma nova fábrica em Uji para aumentar a capacidade de produção e permitir a expansão dos negócios. Fundado o Nintendo Entertainment Centres Ltd. em Vancouver, Canadá, a fim de operar um centro de entretenimento familiar. Começa a vender o console de videogame doméstico "Family Computer", que empregava uma CPU (Unidade de Processamento Central) e uma PPU (Unidade de Processamento de Imagens) customizadas.

1984 Desenvolve e começa a vender o exclusivo videogame acionado por moedas interativo de duas telas, "VS. System".

1985 Começa a vender a versão americana do Family Computer, o "Nintendo Entertainment System" (NES). O sistema incluía o R.O.B. - Robotic Operating Buddy - e os games Duck Hunt e Super Mario Bros. Mario e Luigi fizeram tanto sucesso quanto o próprio NES.



Em qualquer lugar do mundo, quando se pensa em videogames, o primeiro nome que vem à cabeça é Nintendo. Com mais de cem anos de vida, a Big N já lançou centenas e centenas de games, fazendo a alegria de crianças de 8 a 88 anos. Nos EUA, um em cada quatro lares possui um console Nintendo. No Japão, a moçada chega a dormir na fila para comprar os games mais procurados logo no primeiro dia de lançamento. No Brasil, o número de gamers cresce a cada dia, assim como o nome Nintendo.

1986 Desenvolve e começa a vender o "Family Computer Disk Drive System" para expandir as funções do Family Computer. Começou a instalação do "Disk Writer" para reescrever software de jogo. Conselheiros de Game foram reunidos e jogadores de todo o mundo podiam ligar para a Nintendo atrás de dicas e estratégias.

1987 Patrocina um "Torneio de Golfe" com o Family Computer como um teste de comunicações. Usa a rede pública de telefone e faxes para ajudar a criar a rede do Family Computer. O NES alcança a posição de brinquedo mais vendido da América, e The Legend of Zelda torna-se o primeiro da nova geração de games domésticos a ultrapassar a marca de um milhão de unidades vendidas.

1988 Nintendo Of America Inc. publica a primeira edição da revista Nintendo Power em julho. Desenvolve o controller "Hands Free", deixando o NES acessível a muito mais fãs da Nintendo. A coleção de games do NES cresce para 65 títulos, diversificando as categorias para atrair também adultos.

1989 Lança nos EUA The Adventure of Link, seqüência do super sucesso The Legend of Zelda. Dá início ao World of Nintendo para ajudar a comercializar os produtos Nintendo. Estudos mostram que as crianças estavam mais familiarizadas com Mario do que com Mickey Mouse e Pernalonga! Introduz o Game Boy, o primeiro sistema de video game portátil com cartuchos intercambiáveis. A revista Nintendo Power torna-se a maior publicação por assinatura em sua faixa etária.

1990 Nintendo Power Fest viaja pelos EUA promovendo campeonatos. Japão entra no mercado de 16-bits lançando o Super Famicom no final do ano.

1991 O Super Nintendo Entertainment System (Super NES) de 16-bits é lançado nos EUA, juntamente com Super Mario World.

1992 Os acessórios Super NES Super Scope e Mario Paint com Super NES Mouse são lançados. A aguardada seqüência The Legend of Zelda: A Link to the Past é lançada para Super NES. A Nintendo of America desenvolve Centros de Diversão itinerantes para auxiliar a Fundação Starlight a trazer felicidade a criancas hospitalizadas, permitindo que elas joguem seus games favoritos durante suas estadas em hospitais.

1993 A Nintendo anuncia o advento do chip Super FX, tecnologia revolucionária para sistemas de videogame domésticos. O primeiro game a usar o chip Super FX, Star Fox, é lançado em abril.

1994 O acessório Super Game Boy é lançado, expandindo a coleção de jogos que poderia ser jogada no Super NES! A heroína Samus Aran retorna em outra seqüência muito aguardada: Super Metroid. Esse ano assiste a introdução de um game que estabeleceria um novo padrão em excelência: usando a tecnologia gráfica patenteada ACM (Modelagem Avançada por Computador), Donkey Kong Country causa uma tempestade na temporada de férias! Aparece o Nintendo Gateway, sistema de videogame usado em aviões.

1995 Graças ao impressionante sucesso de Donkey Kong Country, a ACM foi introduzida no Game Boy com Donkey Kong Land. Juntamente com essa grande adição à linha do Game Boy, a Nintendo também introduz a série de Game Boys com gabinetes coloridos. Os gráficos ACM fazem outra aparição no Super NES com o lançamento do sucesso dos arcades, Killer Instinct. Ao mesmo tempo, a Nintendo introduz o sistema de Imersão Virtual de 32-bit conhecido como Virtual Boy. Em seguida, a Nintendo responde a demanda dos fãs com o lançamento de Yoshi's Island: Super Mario World 2. A Nintendo melhora ainda mais a qualidade dos gráficos ACM com o lançamento de Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest. Cruis'n USA e Killer Instinct causam sensação nos arcades. Comemoração de um bilhão de cartuchos vendidos.

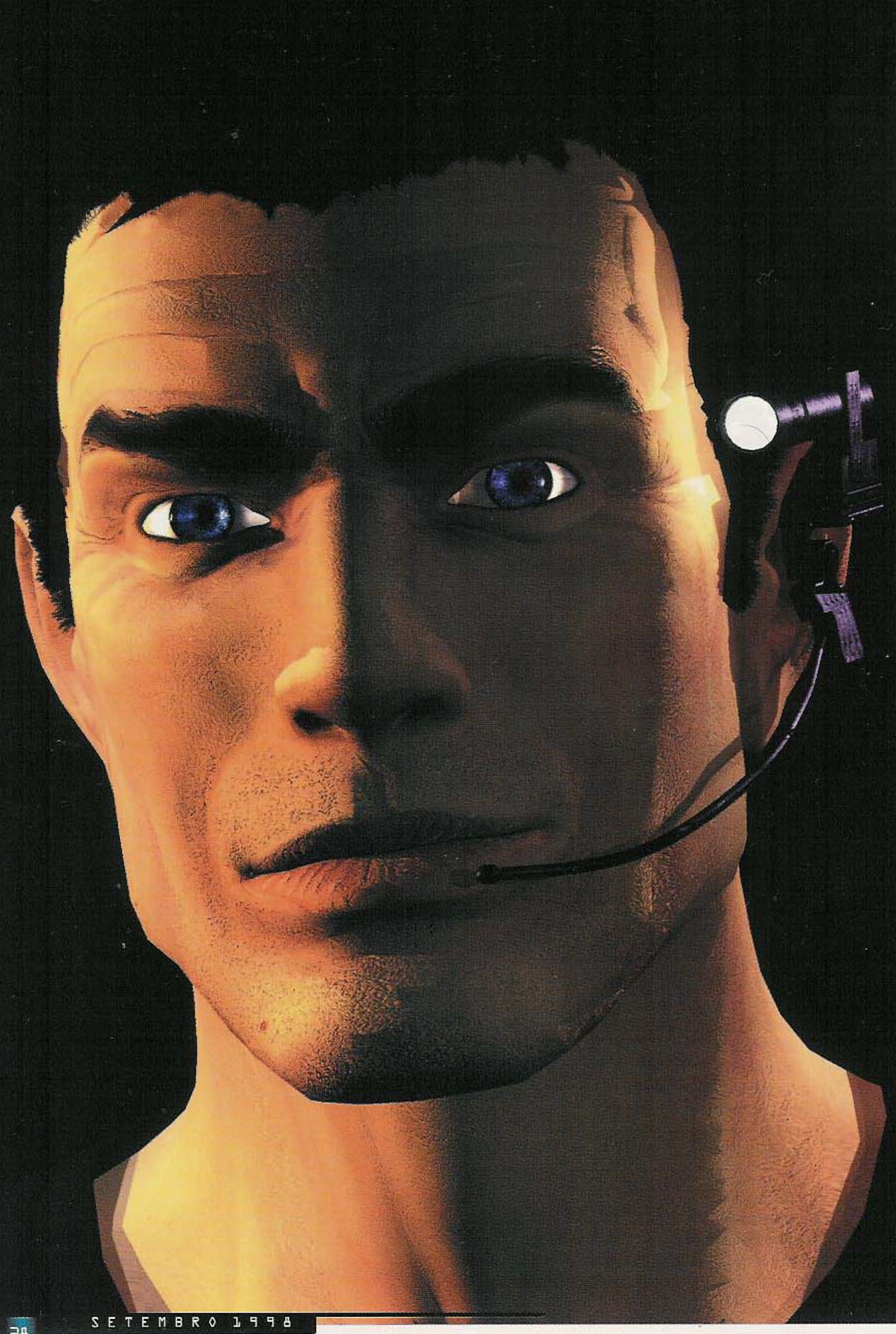
1996 O Nintendo 64 é lançado no Japão em 23 de junho. Milhares de pessoas se aglomeram nas filas para experimentar o primeiro sistema de videogame doméstico de 64-bit. Mais de 500 mil sistemas são vendidos no primeiro dia. No começo de setembro, a Nintendo introduz o Game Boy Pocket, uma versão 30% menor e mais fina do sistema de videogame portátil mais popular do mundo. Em 29 de setembro, o Nintendo 64 é lançado nos EUA. Todo o carregamento inicial de 350 mil unidades é vendido em três dias. Super Mario 64 é aclamado por muitos como "o melhor game de todos os tempos"!

1997 Nintendo 64 quebra recordes de vendas no Japão e a produção aumenta em 50%. Nintendo Space World é o palco da primeira apresentação do futuro acessório Nintendo 64 Disk Drive, um periférico que, entre outras coisas, aumentará a memória RAM do sistema e permitirá a reescrita do software. A Nintendo termina o ano com cinco títulos que ultrapassam a marca de um milhão de cópias vendidas: Diddy Kong Racing, Super Mario 64, Mario Kart 64, GoldenEye 007 e Turok: Dinosaur Hunter.

1998 Lançada no Japão a Game Boy Camera, acessório que transforma o Game Boy em uma mini-câmera digital. GoldenEye 007 recebe quatro prêmios da Academia de Artes e Ciências Interativas. Shigeru Miyamoto é o primeiro a entrar para seu Hall da Fama. Anunciado lançamento do Game Boy em cores. Expansão radical do número de games para Nintendo 64. E lançamento no Brasil da revista oficial Nintendo World!



MISSION: IMPOSSIBLE



MISSION: IMPOSSIBLE



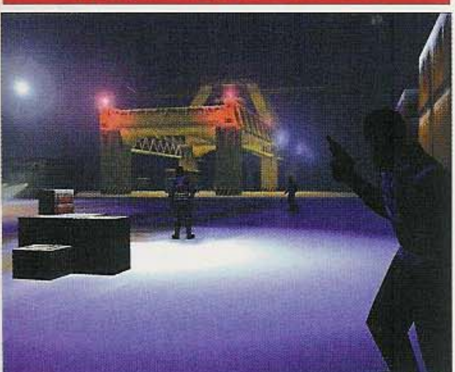
Até um hotel faz parte dos cenários do game



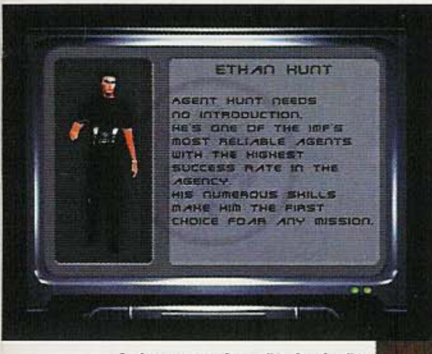
Missão: Impossível tem muitos itens a disposição



E agora? Quem será que vai levar a melhor?

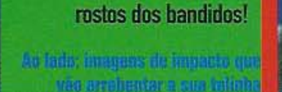






As imagens acima são simulações feitas por computador. As cenas do game estão na coluna à direita

Depois de GoldenEye trazer o rosto digitalizado do ator Pierce Brosnan, era de se esperar que o recém-lançado Missão: Impossível fizesse o mesmo com o galã Tom Cruise. Parece que o ator e a Infogrames (criadora do jogo) não entraram em acordo sobre o uso da sua imagem. Com a sequência sendo esperada para o próximo ano nos cinemas – dirigida provavelmente pelo mestre John Woo (A Outra Face) – a face de Tom viria a calhar no jogo. MI dá ênfase ao elemento espionagem, colocando o jogador na pele do agente secreto Ethan Hunt (vivido no filme por Cruise). O game foi um dos primeiros anunciados para Nintendo 64, mas problemas de desenvolvimento acabaram por atrasar seu lançamento cada vez mais, até um ponto em que todo mundo pensava que ele viraria "vaporware" (apelido para softwares que são prometidos mas nunca aparecem). A Ocean transferiu o desenvolvimento para a Infogrames na Europa, que fez uma perfeita plástica no jogo, aperfeiçoando sua jogabilidade e inteligência artificial. Durante a ação, estarão à disposição várias bugigangas como canetas, dardos, moedas, chicletes explosivos e até um dispositivo para copiar os rostos dos bandidos!



Ao lado: imagens de impacto que vão arrebentar a sua telinha





BANJO-KAZOOIE

MELHOR QUE O MELHOR?

AS AVENTURAS DA DUPLA MAIS DINÂMICA DA FACE DA TERRA

Banjo-Kazooie abre as portas para a aventura em 3D como nenhum game fez antes (o game que foi considerado "o melhor de todos os tempos", Super Mario 64, é o que mais se aproxima). O jogo está uma geração à frente de qualquer outro em termos gráficos. Além disso, exigirá dos jogadores três a quatro vezes mais tempo do que Super Mario 64 para ser terminado.

Quando o desenvolvimento de Banjo-Kazooie foi iniciado na Rare, ele era conhecido apenas pelo codenome "Dream" (Sonho). Depois de mais de dois anos em desenvolvimento, finalmente o sonho é realizado.

Em Banjo-Kazooie nove mundos te aguardam para ser explorados. Cada um contendo dez peças de quebra-cabeças e mais de uma centena de outros itens.


Um raro momento de felicidade entre Banjo e sua irmã Tooty

O objetivo é recolher peças de quebra-cabeças e notas musicais para abrir todas as portas, aprender novos movimentos, pisar, nadar e voar aonde nenhum ser vivo ousou anteriormente.

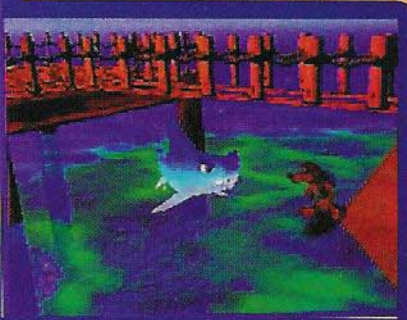
Com enigmas diabolicamente divertidos, personagens maravilhosamente detalhados e mundos enormes para explorar, Banjo-Kazooie é simplesmente sensacional.

O RAPTO DE TOOTY

Gruntilda, a bruxa mais horripilante que já existiu, começou a se coçar de preocupação quando ficou sabendo da pequena e linda


Além de ser um personagem, Jinjo é um item muito importante


As penas vermelhas são o combustível de Kazooie


Este tubarão é imortal, mas com três ovadas ele some por um tempo



ursinha Tooty. Naturalmente, sendo uma cruel vilã, a velhaca rapta a jovem. Escondida em um covil, Gruntilda pretende roubar a beleza de Tooty com uma máquina diabólica. É aí que Banjo, o irmão dorminhoco — porém corajoso de Tooty —, desperta para descobrir que sua irmã desapareceu.

Com a ajuda de sua barulhenta amiga Kazooie, o urso herói parte para procurar Tooty. No seu caminho até sua irmã, Banjo enfrentará armadilhas perigosíssimas elaboradas por Gruntilda até o confronto final com ela. Só com a derrota da maior vilã já programada pela Rare, tudo voltará aos trinques.

As irmãs Gruntilda e Brentilda são completamente opostas

OS PARCEIROS

A chave para o sucesso neste eletrizante jogo é o trabalho em equipe. Os talentos de um personagem complementam os do outro.

Banjo e Kazooie possuem um grande número de movimentos, alguns individuais e outros executados em conjunto. Durante o jogo, você alternará entre os dois conforme a situação exigir. Se houver uma árvore a ser escalada, Banjo é o mais indicado. Se você quiser subir uma montanha íngreme, Kazooie é sua melhor escolha. À medida em que você aprende os movimentos, tudo começa a ficar mais fácil.

ELENCO DE APOIO

Os personagens secundários de Banjo-Kazooie vêm em todas as formas e tamanhos. Algumas das criaturas fazem tudo o que podem para auxiliar o heróico par.

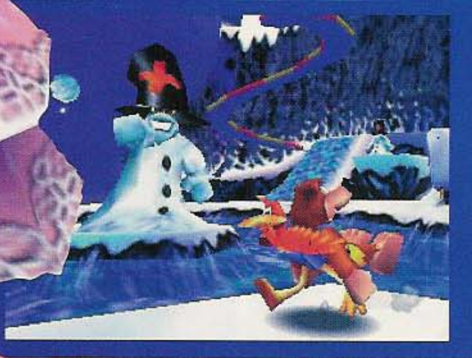
Os artistas, designers, compositores e roteiristas da Rare não pouparam esforços para dar vida a esses personagens. A marmota Bottles, por exemplo, dá as caras durante o jogo para ensinar novos movimentos e trocar insultos com Kazooie. Há também Brentilda, a irmã boazinha de Gruntilda, que fornece pistas misteriosas sobre o estranho comportamento de sua parente.

Mas fique esperto, muitos dos personagens são unha e carne com a bruxa. Eles ficam andando por aí, esperando para atrapalhar ao máximo a missão de salvamento de Tooty.

O feiticeiro Mumbo Jumbo transforma você em outras criaturas







Freezeezy Peak é a maior fase de neve já projetada para um game. A dupla passa por várias geladas durante o percurso

MOVIMENTOS

Os diversos movimentos de Banjo-Kazooie variam de simples a complexos, mas você não vai poder usar todos logo de cara. É preciso aprender os movimentos conversando com Bottles à medida em que as fases forem sendo completadas.

Quando um novo movimento torna-se essencial para ultrapassar um estágio, Bottles estará lá para ensinar como se faz para vencer o obstáculo. Alguns dos movimentos são para Banjo, enquanto outros são executados por Kazooie. Daí a necessidade de sempre agir em equipe.

Abaixo, alguns dos 24 movimentos diferentes do game:

Soco - Banjo usa seus poderosos braços para socar inimigos ou obstáculos.

Vôo - Kazooie decola na plataforma de vôo, levando Banjo junto para uma radical viagem pelo céu. Penas vermelhas são necessárias para aumentar a altitude do vôo.

Ataque Rolante - Banjo joga boliche com os inimigos com uma cambalhota da hora.

Bicada Horizontal - Quando estiver no ar, Kazooie mergulha para bicar inimigos indefesos ou para ativar botões.

Rat-a-tat Rap - Banjo pula e Kazooie sai da mochila para dar uma bicada nos inimigos.

Trote - Depois de colocar Banjo em suas costas, Kazooie pode correr em alta velocidade e subir encostas íngremes sem escorregar.

Nado - Com Banjo batendo as pernas, seu progresso é lento. Para se movimentar mais rápido, faça Kazooie bater suas asas embaixo d'água.

Disparo de Ovos - Pela frente, Kazooie pode disparar ovos como balas de canhão. Por trás, os ovos são tipo que expelidos.

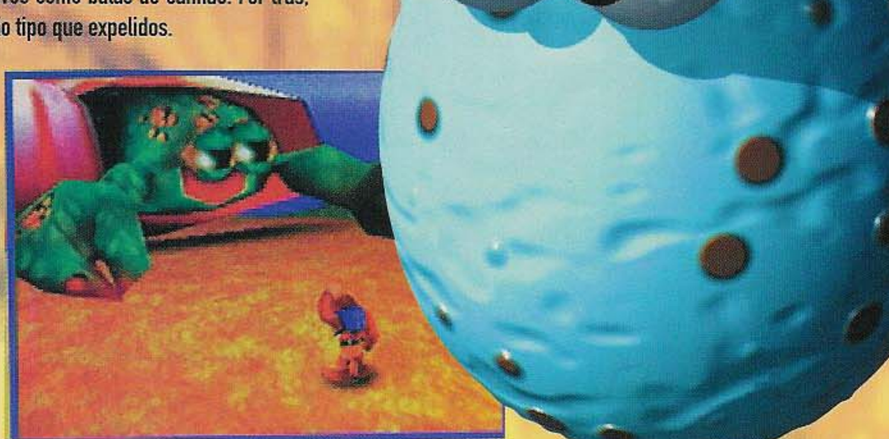
PERTENCES PRECIOSOS

Para seguir em frente no jogo é importante saber como os itens encontrados podem te ajudar. Os mais importantes são as peças de quebra-cabeças e as notas musicais.

Ao completar os quadros com as peças de quebra-cabeças, uma porta será destrancada dentro do mundo que você está jogando. Outros itens incluem ovos, penas, Jinjos e Símbolos Mumbo. Há também itens especiais como as Pernas de Pau.

Para ganhar as peças de quebra-cabeças, você terá de enfrentar um chefe, solucionar um enigma, executar uma tarefa especial ou vencer em um minigame. Nenhuma aventura anterior jamais apresentou tal nível de variedade.





MONTANDO O QUEBRA-CABEÇA

UMA TOUR PELOS TRÊS PRIMEIROS UNIVERSOS DE BANJO-KAZOOIE

Todos os personagens, movimentos e itens são encontrados nos nove mundos de Banjo-Kazooie, sem contar o Covil de Gruntilda.

O game começa na Spiral Mountain, aonde Banjo, Kazooie, Tooty e Bottles vivem. Bem acima do vale, ficam os esverdeados penhascos do mocó da bruxa. Antes de entrar nele, Bottles ensinará muitos dos movimentos básicos e dará uma chance para você praticá-los. Quando sentir que está pronto para prosseguir, você cruzará a ponte que leva à montanha e começará sua aventura.

O Covil é uma série de túneis e câmeras que serpenteiam pela montanha. Neles você encontrará muitas portas que levam para os nove mundos, mas, a princípio, elas estarão trancadas ou escondidas.

Embora Mumbo's Mountain seja seu destino inicial, suas escolhas após isso serão limitadas pelo número de peças e notas musicais encontradas. Prepare-se para um tour pelos primeiros mundos de Banjo-Kazooie, com a localização das peças de quebra-cabeças - 10 por mundo, sendo que uma delas é ganha quando você encontra os cinco Jinjos. Elas estão numeradas, mas não precisam ser recolhidas necessariamente nessa ordem.

Lembre-se que os principais itens do game são as peças. Com elas, você monta os quebra-cabeças que abrem as portas dos mundos. Além disso, existem as notas musicais que vão abrindo caminho pelo Covil de Gruntilda; os favos de mel que aumentam a vida de Banjo e Kazooie; os símbolos Mumbo que o feiticeiro exige para transformá-lo em outras criaturas; e os botões Gruntilda, que devem ser acionados para revelar peças em seu covil.

SPIRAL MOUNTAIN

Em Spiral Mountain, não existe nenhuma peça. Esta é a primeira fase do game e é onde Bottles ensinará os movimentos básicos. Pratique todos com dedicação, pois eles serão usados com muita freqüência durante a aventura.



A entrada do cafofo da Bruxa é estilizada com sua horripilante carranca

MUMBO'S MOUNTAIN

Com uma peça de quebra-cabeça você ganhará entrada para a terra alpina, onde Mumbo vive em meio alguns vizinhos bem esquisitos.

Esse é um mundo pequeno, não muito perigoso – um bom lugar para praticar suas novas habilidades e aprender algumas novas com Bottles.

Nesta fase você enfrentará Conga, o grande gorila, no topo da laranjeira; encontrará com Mumbo; e fará uma viagem ao cupinzeiro depois que Mumbo transformar você.



2- Pegue a laranja da árvore de Conga e entregue para Chimpy, o macaco.



5- Esmague as cabanas perto da casa de Mumbo.

7- No olho da cabana de Mumbo.





1- Faça Conga acertar suas laranjas nesses botões que estão no chão.

3- Dê três ovadas em Conga para pegar seu tesouro.

4- Essa é boiada! Está no meio dos pilares onde Bottles ensina o "Trote".

6- Encha de ovos a boca de Juju, o totem.

9- Transforme-se em cupim e suba até o topo do cupinzeiro.

8- Outro que não poderia ser mais fácil!

TREASURE TROVE COVE

Este é o melhor lugar para ir depois da Montanha de Mumbo. É nesta fase que você aprenderá a voar.

A ação tem início na ilha deserta, onde os enigmas começam a ficar realmente difíceis. Os perigos são muitos: o tubarão gigante, baús de tesouro mordedores, caranguejos na praia, o Caranguejo Ermitão e peixes espinhudos. Preste atenção nas palmeiras: elas estão lotadas de itens.



1- Três bicadas nos olhos de Nipper são suficientes para mais uma peça.

2- Entre no navio do Capitão Blubber e recupere seu tesouro.





3- Voe até este baú e pule dentro dele.





4- Vá seguindo a trilha destes botões verdes e encontre outra peça no final.



5- Coloque 3 ovos neste balde. Ele esvaziará a sala com o enigma das letras no chão. Aí é só entrar na sala, resolver o enigma e matar um caranguejo.

CLANKER'S CAVERN

Na caverna do triturador de lixo mecânico de Gruntilda, você passará a maior parte do tempo nadando. O tubarão de lata pedirá seu auxílio em algumas tarefas e você encontrará também Gloop, um baiacu que te ajudará a respirar nas profundezas do lago.



2- Clanker comeu muito lixo. Jogue uns ovos em seus dentes sujos.



1- Desça até o fundo do lago e passe 3 vezes no meio dessa chave.



3- Use o parafuso que é expelido de Clanker para subir até aqui.

6- Use a bicada de Kazooie para transformar este "X" em seta. Siga as pistas para revelar um baú com uma peça.







7- No fundo da piscina que está depois da escadaria.



8- Suba neste caixote e vá até aquele ovo na ponta da tela. Siga a trilha de ovos até o final.



9- No ponto mais alto do mundo.



4- Entre dentro de Clanker e siga em frente.



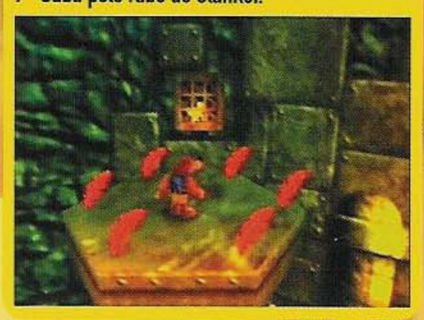


5- Moleza! Continue em frente a partir da peça 4, aprenda a invencibilidade com Bottles e pegue a peça no final do corredor.

6- Ainda dentro de Clanker, passe por dentro desses anéis.



7- Suba pelo rabo de Clanker.





8- Mate os 4 caranguejos que estão no buraco verde do lago.

9- Em um dos buracos no lago. Tome cuidado com o oxigênio.



BUBBLEGLOOP SWAMP

As coisas ficam meio pegajosas no pantâno. Mumbo está presente nesse mundo também e em troca de alguns Símbolos-Mumbo, transformará você em jacaré. Aconselhamos você a não entrar na água sem as pernas-de-pau ou transformado em jacaré, a menos que uma de suas aspirações na vida seja virar comida de piranha.



2- Amasse esse botão e seja ligeiro para pegar a peça.



1- Jogue um ovo dentro da boca desse jacaré. Repita o procedimento com todos os que aparecerem.



3- Destrua os sapos que vão aparecer neste ponto.



4- Bata nas patas da tartaruga Tanktup.



NO COVIL

A jornada de Banjo e Kazooie ainda está apenas começando. Há muitos outros perigos à espera da dupla de heróis até que Tooty seja libertada. São desertos escaldantes, montanhas geladas, a tenebrosa Click Clock Wood, uma mansão repleta de monstros e muito mais para Banjo e Kazooie encararem. Boa viagem!



5- Repita a música das tartarugas.



8- Igual ´a peça número 2.



6- Esse não é o Ovo de Colombo mas está de pé. Destrua-o.

9- Vire jacaré, entre na casa de Mr. Vile e o desafie em seu jogo.

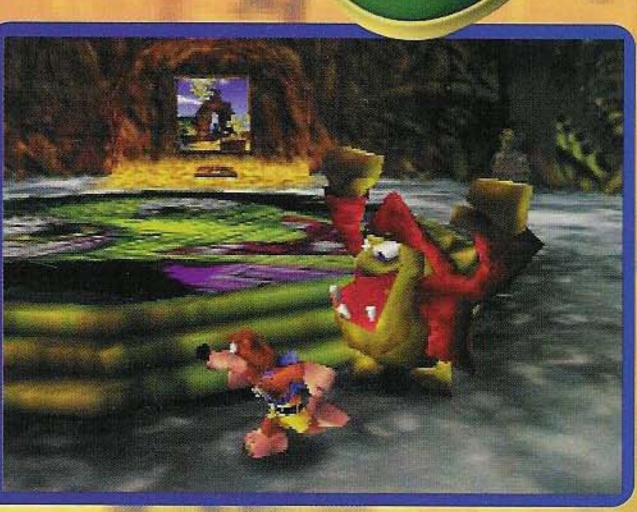




7- Escale essas árvores, sempre destruindo as cabanas.



São dezenas de personagens, alguns deles querem o couro de Banjo, outros não



F-1 World Gra

Mais perfeito que isso, só num F-1 de verdade!

São 11 equipes, 17 países, 22 pilotos e um vencedor! Assim começa **F-1 World Grand Prix**, o mais recente lançamento da Paradigm para Nintendo 64.

Até agora, os computadores sempre tiveram a liderança absoluta dos jogos de simulação de corridas, mas parece que o império do PC acabou.



A Ferrari na vida real

F-1 World Grand Prix consegue reunir em um único jogo o realismo dos arcades e gráficos que nunca foram vistos em jogos deste estilo. Sem contar a compatibilidade com **Rumble Pak**, o que torna o game mais interativo ainda.

Logo na abertura, o jogador já pode ir "babando" com as diversas tomadas de câmeras de Fórmula 1. A impressão é de assistir uma corrida de verdade, só que totalmente com gráficos vetoriais. São tomadas de todos os ângulos, de câmeras instaladas nos cockpits até outras em helicópteros.

Uma outra opção antes de iniciar a partida é a galeria de carros. Com ela é possível conhecer todas as equipes participantes, que por sinal são idênticas às da temporada de 97 da F-1.

Você pode girar, afastar e aproximar as máquinas para melhor visualizar seus detalhes. Também é possível checar os dados dos carros.

Você sabia, por exemplo, que a Ferrari corre com um câmbio de sete marchas enquanto suas principais concorrentes, a Williams e a McLaren, correm com câmbios de seis? Esta é apenas uma das curiosidades que provam que vale a pena perder alguns minutos aqui.

Agora chegou a hora de parar - ou melhor, começar - a brincadeira indo para o jogo de verdade. Você pode escolher entre cinco diferentes opções.

EXHIBITION (EXIBIÇÃO)

É hora de treinar. Uma vez que nesta opção você pode escolher qualquer pista, é sempre bom fazer um test drive em todas antes de partir para o campeonato de verdade.

Se você ainda é iniciante, uma boa opção para treino é a pista de San Marino. Seu traçado é perfeito para quem está aprendendo: longas retas, curvas não muito acentuadas e... um cotovelo absurdo no final de um retão, que certamente irá esmigalhar você no guard-rail. Mas mesmo assim é o melhor lugar para treinar. Passando por esta curva, as outras serão bico.

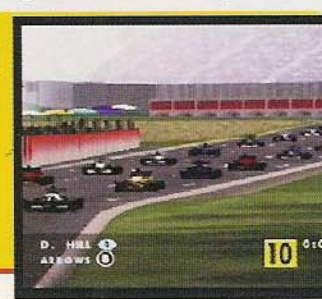
Mas antes de começar a correr é preciso escolher o piloto. Infelizmente, as características do piloto estão automaticamente associadas ao desempenho dos carros. Portanto, nem pense em ser patriota e escolher o Rubinho Barrichello. Nada como a potente Ferrari de Michael Schumacher ou a estável McLaren de Mika Hakkinen. É possível escolher entre qualquer um dos 21 pilotos reais ou ainda um cameraman.

Vale lembrar que quando você escolhe o "Television Cameraman" você não joga. Fica apenas assistindo a corrida e controlando as câmeras que estão filmando os carros.

O único piloto da temporada 97 que não está presente é Jacques Villeneuve, que, por motivos envolvendo direitos autorais, ficou de fora do game. Em seu lugar, encontramos "Driver Williams", que pode ser editado e ganhar o nome de quem

Controles do Cameraman

Direcional para cima ou para baixo muda de equipe, exceto quando se está na visão TV
C Direito e C Esquerdo olha para trás em um ângulo diagonal
C Baixo olha para trás
C Cima muda o ângulo de visão



nd Prix

está jogando.

OPÇÕES DE CONTROLE

Você se lembra quando falamos que um dos grandes atrativos de **F-1 World Grand Prix** era o realismo? Uma opção genial chamada "97 Events" é capaz de reproduzir exatamente todos os aspectos dos Grandes Prêmios da temporada de 97, desde as condições climáticas até o momento em que os carros controlados por computador abandonam a prova.

Por exemplo, suponha que no ano passado, na corrida de Interlagos, o tempo tenha começado chuvoso e no meio da corrida um sol forte se abriu e a pista secou. Se a opção "97 Events" estiver ativada, o cenário será reproduzido de forma idêntica ao que aconteceu de verdade.

Neste item também é possível



alterar o número de voltas para 4, 8, 16, meia corrida ou corrida real, ainda controlar o clima manualmente. Você pode escolher entre ensolarado, parcialmente nublado, nublado, chuva leve, tempestade ou ainda randômico, que escolhe a situação do tempo aleatoriamente.

Uma última opção de controle permite que você altere configurações que sejam melhores para seu gosto pessoal. Por exemplo se quer a velocidade em km/h ou mp/h (milhas), ou ainda se quer ou não que um membro da equipe fique informando aproximações de outros pilotos pelo rádio direto dos boxes. Além disso você ainda conta com um teste de som para ouvir todas as músicas e efeitos sonoros do jogo.

GRAND PRIX

No modo "Grand Prix" você pode salvar até quatro diferentes jogos no cartucho. Desta forma, você poderá continuar o mesmo jogo futuramente do mesmo ponto de onde parou.

Assim como no modo "Exhibition",



é preciso escolher o piloto. O mesmo critério para escolha também prevalece. Em seguida, será preciso escolher o nível de dificuldade, que vai de rookie (iniciante) até champion (campeão).

Uma mão na roda em **F-1 World Grand Prix** são os controles automáticos de aceleração e freio. Se "Accel Assist" estiver ligado, ele o ajudará a não "fritar" os pneus na largada. Lógico que, depois de jogar algumas vezes, você irá desligar esta opção e controlar a aceleração através do conta-giros do carro.

Além do "Accel Assist", o game ainda conta com um "Brake Assist", que freia o carro automaticamente quando uma curva se aproxima. No começo, esta opção é fundamental para que o jogador se acostume com os controles do carro. Porém, o "Brake Assist" sempre freia muito antes da curva. Com o passar do tempo,



ESCUDERIAS

ARROWS
- **Carro** Arrows A18 Yamaha
- **Motor** Yamaha 0X11A V10
- **Transmissão** 6 marchas
- **Pneus** Bridgestone
- **Volante** BBS
- **Pilotos** Damon Hill, Pedro Paulo Diniz

WILLIAMS
- **Carro** Williams FW19 Renault
- **Motor** Renault R59 V10
- **Transmissão** 6 marchas
- **Pneus** Goodyear
- **Volante** OZ
- **Pilotos** Driver Williams, Heinz Herald-Frentzen

FERRARI
- **Carro** Ferrari F310B
- **Motor** Ferrari 046/2 V10
- **Transmissão** 7 marchas
- **Pneus** Goodyear
- **Volante** BBS
- **Pilotos** Michael Schumacher, Eddie Irvine

BENETTON
- **Carro** Benetton B197 Renault
- **Motor** Renault R59 V10
- **Transmissão** 6 marchas
- **Pneus** Goodyear
- **Volante** BBS
- **Pilotos** Gerhard Berger, Jean Alesi

McLAREN
- **Carro** McLaren MP4/12 Mercedes
- **Motor** Mercedes Benz F0110E V10
- **Transmissão** 6 marchas
- **Pneus** Goodyear
- **Volante** Enkei
- **Pilotos** Mika Hakkinen, David Coulthard

JORDAN
- **Carro** Jordan 197 Peugeot
- **Motor** Peugeot A14 EV4 V10
- **Transmissão** 7 marchas
- **Pneus** Goodyear
- **Volante** OZ
- **Pilotos** Giancarlo Fisichella, Ralf Schumacher

PROST
- **Carro** Prost JS45 Mugen-Honda
- **Motor** Mugen-Honda MF-301HB V10
- **Transmissão** 6 marchas
- **Pneus** Bridgestone
- **Volante** BBS
- **Pilotos** Oliver Panis, Shinji Nakano

SAUBER
- **Carro** Sauber C16 Sauber Petronas
- **Motor** Sauber Petronas V10
- **Transmissão** 6 marchas
- **Pneus** Goodyear
- **Volante** Speedline
- **Pilotos** Johnny Herbert, Nicola Larini

TYRELL
- **Carro** Tyrell 025 Ford
- **Motor** Ford Cosworth ED5 V8
- **Transmissão** 6 marchas
- **Pneus** Goodyear
- **Volante** Fondmetal
- **Pilotos** Mika Salo, Jos Verstappen

MINARDI
- **Carro** Minardi M197 Hart
- **Motor** Hart 830 AV7 V8
- **Transmissão** 6 marchas
- **Pneus** Bridgestone
- **Volante** Fondmetal
- **Pilotos** Jarno Trulli, Ukyo Katayama

STEWART
- **Carro** Stewart SF-1 Ford
- **Motor** Ford Zetec-R V10
- **Transmissão** 6 marchas
- **Pneus** Bridgestone
- **Volante** BBS
- **Pilotos** Rubens Barrichello, Jan Magnussen

desligue esta opção para fazer tempos melhores (confira no box da página ao lado, "Controlando aceleração e frenagem").

No modo "Grand Prix" você também pode configurar outras opções para aumentar o realismo do jogo. Na configuração original, opções como paradas nos boxes, bandeiras na pista e danos no carro vêm desabilitadas. Será preciso alterá-las manualmente se você quiser o máximo de realismo.

Assim como em uma corrida de verdade, você deve fazer os treinos antes do evento. Primeiro você faz o treino de sexta-feira (Fri Practice) e depois o treino de sábado (Sat Practice). Mas estas duas opções são apenas treinos. Antes de iniciar o jogo de verdade você terá que fazer as voltas de classificação (Qualifying) e um aquecimento opcional (Warm-up).



A largada é um dos momentos mais emocionantes durante a prova

APRONTANDO O CARRO

Antes da corrida será preciso mudar as configurações do seu carro para um melhor desempenho. O primeiro passo será escolher a quantidade de combustível que você levará na corrida. Leve somente o mínimo necessário para completar a prova, principalmente se você estiver jogando com as bandeiras desligadas. Desta forma, você não corre o risco de uma indesejável bandeira amarela aparecer no meio da corrida e ocasionar um reabastecimento que não estava previsto. Você escolhe a quantidade de combustível em galões. A autonomia do seu carro em número de voltas irá aparecer na parte inferior da tela.

O segundo item a configurar são os pneus. Neste caso, vários fatores irão influenciar sua escolha. O primeiro deles é a chuva. Se você perceber que está apenas uma garoa na pista, escolha os pneus do tipo Intermediário (Intermediate) ou Garoa (Soft Rain). Somente utilize os pneus para chuva pesada (Heavy Rain) se a chuva estiver realmente forte. Em outros casos o controle do carro fica péssimo.

Já para a pista seca, os melhores pneus são o Soft Slick e o Hard Slick. O Soft oferece um controle melhor, porém desgasta-se muito rápido. Em muitos casos é mais interessante optar por um Hard Slick e economizar tempo fazendo paradas nos boxes para a troca de pneus.

Agora chegou a parte mais difícil: acertar os aerofólios do carro. Quanto menor o ângulo que você escolher para o aerofólio dianteiro (F-Wing), maior será a velocidade final. Porém, a estabilidade e a frenagem serão prejudicadas. Será preciso então compensar no aerofólio traseiro (R-Wing). Antes de entrar na corrida, teste diversos ajustes diferentes até encontrar o ponto ideal para seu gosto de pilotagem.

Outra opção é o ajuste da relação de marchas. Escolha a opção High para uma velocidade final maior. A Low é só para pistas de baixa velocidade.

Agora vamos para o ajuste de suspensão. Com ela mais mole, o carro perde em aceleração, mas ganha em dirigibilidade e frenagem. Esta opção varia muito de pista para pista.

A última opção é a sensibilidade da direção. Você pode escolher de 14 a 28 graus. Quanto maior o número, mais dura a direção fica. Sem dúvida nenhuma, direções mais moles são bem mais eficientes.

Para que você não precise ficar acertando o carro cada vez que vai entrar em uma corrida, o jogo permite armazenar até sete diferentes configurações.

CHALLENGE

Este talvez seja o modo de jogo mais divertido de **F-1 World Grand Prix**. Reproduz exatamente algumas passagens interessantes que aconteceram no campeonato de 97.

Primeiro você precisa escolher que tipo de desafio irá enfrentar: ofensivo (ofense), defensivo (defense) ou problemas (trouble).

Não importando a opção que você escolher, o jogo já seleciona um piloto. Vamos por exemplo escolher a opção "problemas". Adivinha quem foi o piloto escolhido? Lógico, o polêmico Michael Schumacher. Antes de iniciar a corrida, você deve ler atentamente os dados fornecidos, pois é com eles que você descobre o objetivo.

No exemplo acima, a corrida acontece na Bélgica, um país já conhecido na Fórmula 1 por seu clima imprevisível. Assim como no evento real do ano passado, no início da corrida chovia muito. A maioria dos pilotos optou por pneus de chuva, enquanto Michael Schumacher escolheu os pneus intermediários. Sorte dele. Poucas voltas após o início,



Assim como Michael Schumacher, comemore como nunca cada vitória


A parada no box deve ser bem ligeira

a chuva parou e um sol forte se abriu. A pista começou a secar e apenas Schumacher não precisava fazer uma parada nos boxes para a troca de pneus. Seu objetivo será reproduzir a mesma situação que aconteceu no ano passado: ultrapassar todo mundo e ganhar a corrida.



Acima, Rubinho no game.
Abaixo, o verdadeiro nas pistas



É assim que funciona o modo "Challenge". Esta é uma inovação que nunca foi vista em jogos de corrida. Ah, esquecemos de contar um detalhe: nesta opção você joga sem freio automático, sem carro indestrutível, sem controle de aceleração e com as paradas nos boxes ativadas. Fácil, né?

TIME TRIAL

Que tal voltar aos bons tempos do **F-Zero** do Super NES? Esta é a idéia desta opção. Você joga sozinho em uma pista pré-selecionada e deve fazer o possível para obter tempos melhores. Depois de estabelecido um recorde na pista, um carro fantasma, que nada mais é do que um replay de seu melhor tempo até então, aparecerá na tela indicando se você está melhor ou pior do que na volta passada. Desta forma você pode ver exatamente os pontos em que precisa melhorar e os pontos em que sua corrida está perfeita. Vale a pena entrar nesta opção para treinar suas tomadas de curvas.

REPLAY

Se você gostou de seu desempenho, ou se só comeu poeira e acabou com o carro destroçado, escolha a opção "Replay" ao término de uma corrida para apreciar os bons (ou maus) momentos de toda a competição. As cenas são dignas daquelas transmissões de domingo de manhã 'as quais todos nós estamos acostumados, só que com uma ótima diferença: em **F-1 World Grand Prix** é você quem define a tomada da câmera e o carro filmado. E não tem o Galvão Bueno!

CONTROLANDO ACELERAÇÃO E FRENAGEM

Aceleração

Um toque no botão A

Acelera o carro suavemente, evitando as "fritadas" de pneu

Dois toques no botão A

Pisa fundo no acelerador... e deixa metade do pneu estampado no asfalto da pista

Toques sincronizados no botão A

Esta é a única forma de obter uma aceleração perfeita, sempre controlando a potência no conta-giros

Frenagem

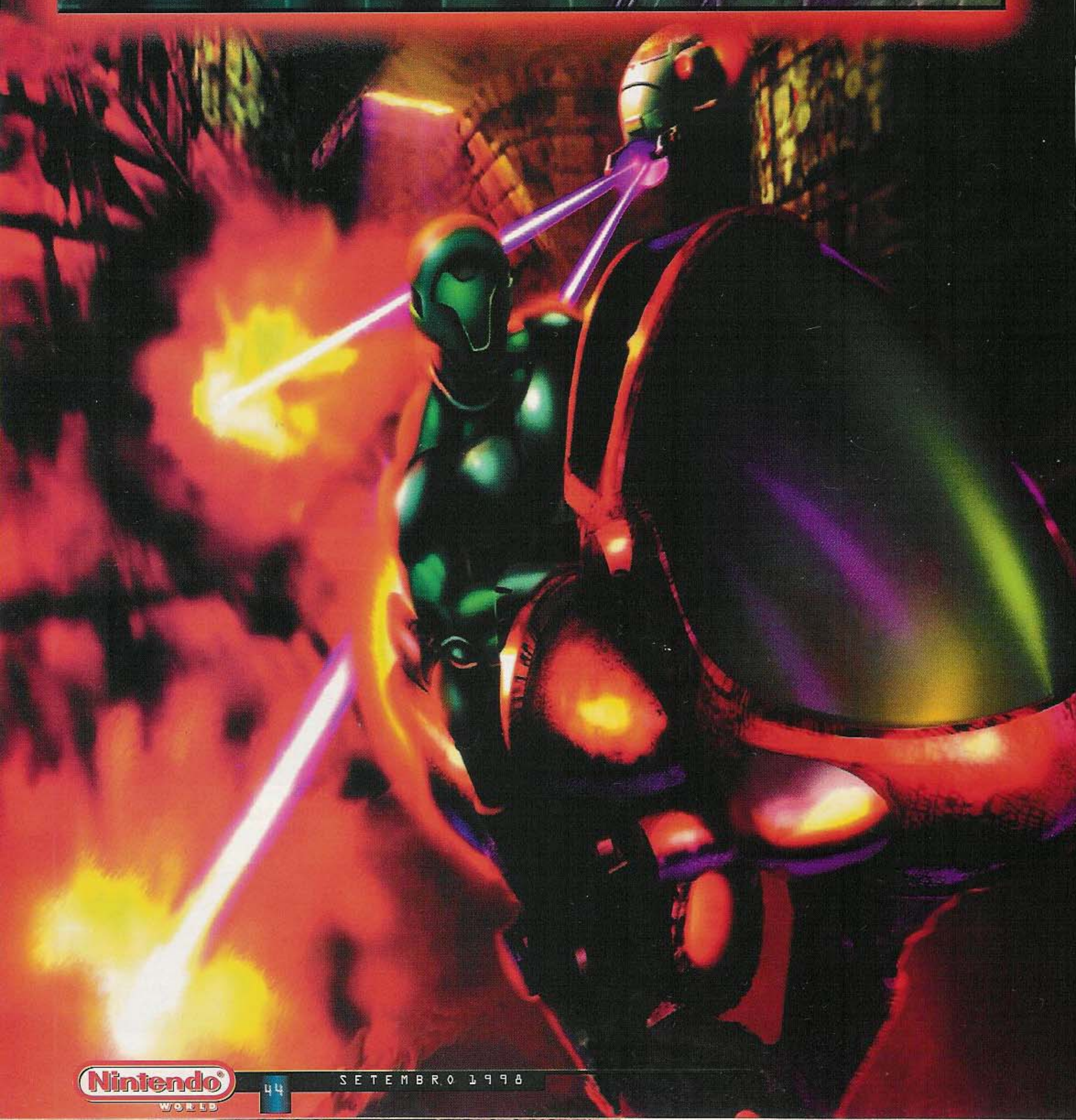
Um toque no botão B

Freia o carro totalmente. Mantendo este botão pressionado você provavelmente irá travar as rodas

Dois toques no botão B

Freio automático. Permite o máximo de aproveitamento do freio sem que as rodas travem

FORSAKEN 64



O ano é 2113. Experimentos subatômicos liquidaram o nosso sistema, condenando a Terra. É o momento para mercenários intergalácticos, como você, entrarem em ação para tomar o que sobrou das riquezas naturais da Terra. Muita ação e gráficos espetaculares o esperam em Forsaken



A HISTÓRIA DE FORSAKEN

Durante muitos anos, cientistas de vários centros de pesquisa ao redor do mundo têm mergulhado cada vez mais na estrutura da matéria. Depois de muitas tentativas, eles finalmente descobriram os meios para manipulá-la em seu nível mais básico. Infelizmente, no primeiro grande experimento rumo ao desconhecido, as coisas fugiram ao controle: uma reação contrária alastrou-se pelo planeta e desencadeou uma onda de choque por todo o sistema.

A Terra ficou em ruínas. Tirada de seus eixos orbitais, o planeta fragmentado transformou-se em uma imensa carcaça sem vida. Desprovida de atmosfera e banhada pela radiação do sol, o planeta tornou-se frágil, assim como seus habitantes.

Notícias do desastre logo chegaram aos supremos senadores da Teocracia Imperial. Uma investigação sobre o desastre teve início. Tudo o que era considerado valioso foi removido, e os locais que precisavam de maior estudo foram deixados sob forte vigilância militar.

Vários meses depois, o sistema morto é dado como condenado e considerado "livre para pilhagem". Isso significa que toda a escória de caçadores de recompensas, mercenários, ladrões e picaretas da galáxia têm o direito de pegar qualquer coisa que a Teocracia não quis.



Fique esperto para não se perder nos subterrâneos

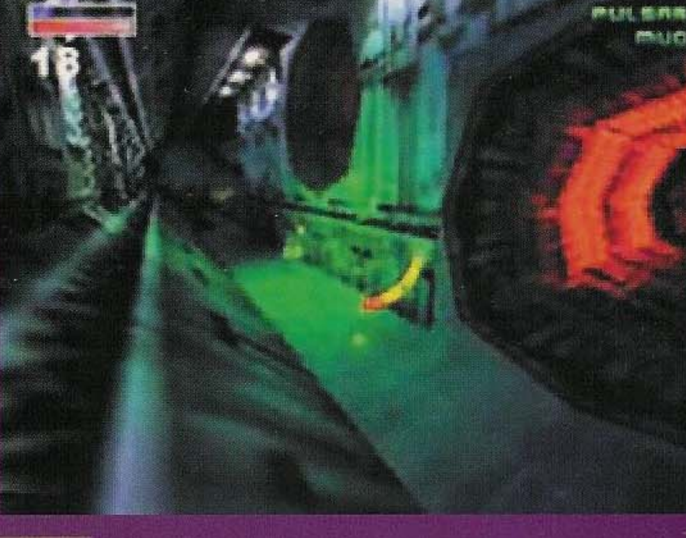




O espaço é a fronteira final entre as forças que regem Forsaken



A jogabilidade não é alterada mesmo na opção para mais jogadores



ASSUMA O CONTROLE

Já que a Terra não possui mais atmosfera, no mundo de Forsaken os jogadores terão que buscar sua pilhagem nos subterrâneos, assumindo o papel dos impiedosos mercenários.

No comando de veículos anti-gravitacionais chamados pioncycles, você vai explorar as instalações abandonadas da Terra. No início é comum uma certa confusão no comando da nave, pois ela se movimenta em todas as direções. Mas logo a coisa fica fácil e o jogo fica cada vez mais viciante. Quem é fã de games futuristas com naves e muitas explosões vai delirar.

A visão pode ser do interior da nave, com uma mira no centro da tela e em terceira pessoa, ou seja o veículo aparece por inteiro. Seja qual for a escolha a sensação que se tem é a mesma: voar com total liberdade de movimentos. Isso graças principalmente, à jogabilidade que, é impecável.

Existem oito máquinas a disposição. Algumas delas se parecem com motos só que muito mais futuristas. Elas nem sequer tocam o chão.

São três modos de jogo: single player, battle mode e multiplayer, que com certeza é uma das opções mais divertidas. Você pode reunir até quatro amigos e mandar bala neles em oito arenas diferentes. Os armamentos recolhidos podem ser roubados. É só destruir o veículo do seu concorrente e recolher os itens. Para garantir um maior aproveitamento do game não deixe de usar o rumble pak. Ele aumenta ainda mais o realismo, principalmente na hora das explosões, que são sentidas na ponta dos dedos.



NÃO PERCA O RUMO

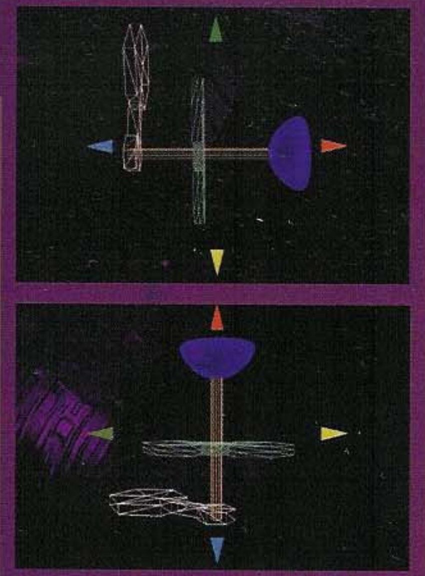
O game tem 15 gigantescas fases que incluem um centro de pesquisas nucleares abandonado, uma base de pesquisas militares ultra-secreta, um templo antigo em ruínas e uma usina de força térmica vulcânica. Para se dar bem tente prestar atenção nos detalhes dos túneis, como cores e texturas. Eles são importantes pontos de referência. É muito comum você dar voltas e voltas no mesmo lugar.

Depois de enfrentar os labirintos, não pense que é só subir em um dos veículos e sair por aí recolhendo tesouros. Você terá que se esquivar de armadilhas de espinhos, navegar através de turbinas, desviar de tetos que caem e rochas rolantes para alcançar áreas secretas. Não se esqueça que você não



Cuidado as forças de defesa da Terra. Só você está brincando em Forsaken





Os mapas são verdadeiros labirintos. Cuidado para não se perder!



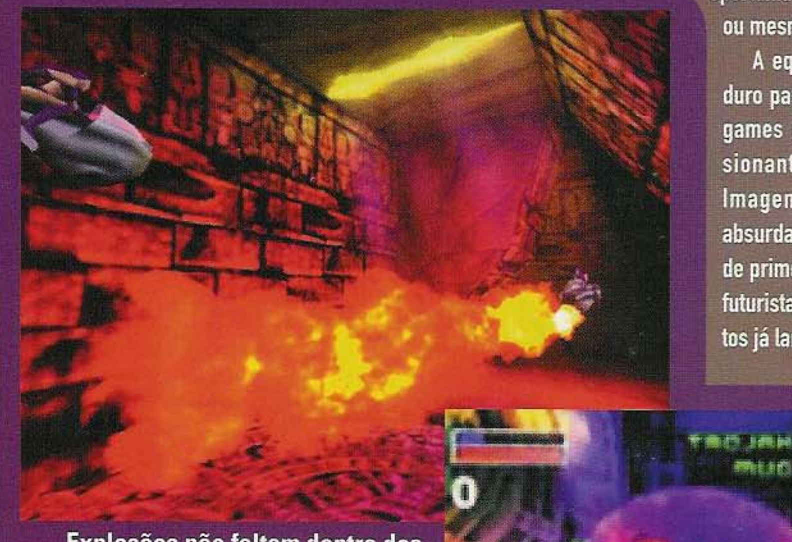
Armas, garotas e máquinas, a combinação perfeita para prender sua atenção do começo ao fim

está sozinho. A patrulha que guarda a Terra está disposta a tudo para proteger o que resta dela.

Armamento também é o que não falta. São mais de 25 tipos de equipamentos hi-tech. Há de tudo, de pistolas até mísseis e minas de retardo. Essas armas estão espalhadas pelas fases, embora os dispositivos mais poderosos sejam os mais difíceis de serem encontrados. Nem sempre as maiores armas significam um poder de fogo melhor. Um canhão superdesenvolvido pode dar um tranco em seu pioncycle, afetando sua velocidade e dirigibilidade.

Uma das mais impressionantes características dessa criação da Iguana (responsável por, entre outros sucessos, Turok - Dinossaur Hunter) são os efeitos de iluminação em tempo-real. As explosões causam sombras momentâneas nas paredes ao redor de seu veículo. Isso dá a oportunidade de se localizar um inimigo ou mesmo minas escondidas.

A equipe de criadores trabalhou duro para fazer de Forsaken um dos games graficamente mais impressionantes de todos os tempos. Imagens cristalinas e texturas absurdas se combinam com um som de primeira. A trilha tecno dá o toque futurista a um dos games mais bonitos já lançados para o Nintendo 64.



Explosões não faltam dentro dos túneis futuristas



Nunca desista facilmente de encarar os obstáculos

Selecione o modo multiplayer e mande bala nos seus amigos

NINTENDO 64

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

O GAME COM MAIOR REALISMO NO FUTEBOL VIRTUAL



A Copa do Mundo acabou. A França é a campeã e o Brasil vice. Você ficou chateado não é mesmo? Que tal terminar com a festa dos franceses ganhando a Copa no melhor game de futebol de todos os tempos: **International Superstar Soccer '98**.

Essa sequência do já clássico **ISS** da Konami é imperdível. Apesar das semelhanças com a versão anterior, tudo foi melhorado. Só para se ter uma idéia o game tem 17 mil animações. Os gráficos estão mais limpos. As juntas dos polígonos que formam o corpo dos jogadores ficaram quase imperceptíveis. A fisionomia dos atletas também ganhou maior qualidade. Na visão mais próxima é possível notar as diferenças. Principalmente quando são craques carimbados pela torcida, como o colombiano Valderrama e a sua idolatrada cabeleira.

O visual está mais bonito e colorido e a torcida mais animada. As bandeiras não param de ser agitadas e a vibração toma conta da partida. O som não decepciona e a trilha sonora é bem interessante. A narração que às vezes torna-se repetitiva pode ser desligada. Sobra emoção nos gramados. Quando acontece uma falta violenta, por exemplo, alguns atletas se enervam e quase dão início a pancadaria. É claro que ela não ocorre. Os próprios jogadores acabam separando o mais nervoso do time. Tudo é muito realista. A jogabilidade ajuda. Confira o capricho na hora do cruzamento. O lateral corre até a linha de fundo, olha para os companheiros de equipe e só aí cruza a bola.

Os goleiros também acompanharam a evolução de **ISS '98**. Ganharam mais agilidade, o que torna o desafio mais atraente.

Uma das inovações que chama mais a atenção é a motivação da equipe. Quando o time está per-




Olhe só o capricho do replay









Os gráficos estão ainda mais perfeitos

dendo, a moral dos jogadores cai e a virada fica mais difícil. Se ele estiver ganhando, é só manter o jogo sob controle, pois a motivação vai estar alta.

MAIS OPÇÕES

No total são 54 seleções do mundo competindo no modo Open Game, que são partidas amistosas ideais para serem jogadas com os amigos ou mesmo com o N64. No modo International, em que os primeiros colocados de cada chave, incluindo seu time, disputam as semi-finais em jogos de dois turnos. Se classificado, você vai para as finais. Em World League as partidas são válidas por um campeonato mundial onde as equipes se enfrentam em jogos de ida e volta. Scenario leva você até uma partida já em andamento. Na maioria das vezes é preciso correr atrás do prejuízo.

Quem ainda não está habituado com a bola pode praticar um pouco no Training Mode. Nele você treina chutes a gol. Dá uma de zagueiro, acabando com a alegria dos atacantes. Tenta marcar gols após os cruzamentos. E o mais difícil e que exige maior domínio das técnicas: as faltas com barreira.

ISS '98 apresenta oito estádios internacionais, sendo cinco deles novos: Africa Stadium, Lyon Stadium, Paris Stadium, Saint-Denis Stadium eTokyo Stadium.

Quem é ligado em estratégias também não pode reclamar. Foram acrescentadas mais formações de time e 16 novas estratégias.

Agora não vale mais reclamar da derrota da copa. Em **ISS '98** você pode levar o Brasil à final quantas vezes quiser. Penta já!



A partida vai começar



Dê uma de técnico e deixe seu time tinindo



Você pode jogar em todos os continentes



No replay é possível ver até a trajetória da bola



ISS '98 tem muito mais times à disposição







Emoção e adrenalina em seis modos diferentes e com vários personagens para você deixar cair nas montanhas nevadas

1080° TenEighty SNOWBOARDING

Falar de neve em um país tropical como o Brasil pode parecer estranho. Afinal, a maioria dos brasileiros nunca chegou a ver paisagens gélidas na vida. Mas o snowboard é um esporte que cresce em número de praticantes a cada dia, até mesmo em terras tupiniquins. É justamente para esses viciados em adrenalina que a Nintendo lança **1080° Snowboarding**. O game foi criado por praticantes e é extremamente fiel. Trata-se da experiência mais real que você pode ter sem ter de viajar milhares de quilômetros para descer as montanhas de neve.

Veja, Ouça, Sinta

Os gráficos cristalinos e efeitos sonoros espetaculares estão além de qualquer coisa já vista no gênero. Você pode aumentar o realismo plugando o Rumble Pak. Com ele dá para sentir a prancha trepidar no gelo, entrar na neve fofa e deslizar sobre grades congeladas. Até mesmo bater em perigosos montes e colidir contra tocos de árvores.

Seis Modos

Existem seis modos de jogo em **1080° Snowboarding.** Eles são formados por diferentes torneios de corrida e freestyle. Time Attack é uma pista de slalom. Match Race e 2P VS são competições mano-a-mano. Contest e Trick Attack são desafios acrobáticos, em que os pontos são ganhos executando truques e manobras. Se você estiver atrás de moleza, pode aperfeiçoar suas habilidades no half pipe e na pista livre do modo de Treinamento.

Combos são a Chave para Um Maior Placar

Executar uma manobra é uma maneira de ganhar pontos, mas você pode fazer ainda mais se combinar várias delas. Ao explorar as pistas, procure os saltos que deixam mais tempo no ar, e depois tente um combo no mesmo ponto durante a próxima corrida. O aspecto mais importante a ser lembrado é que você deve manter o equilíbrio ao pousar. Assim os pontos ganhos serão mantidos.

Pistas

Não importa em qual dos seis modos você decida jogar, em **1080° Snowboarding** é importante memorizar cada punhado de neve em todas as oito pistas. Só assim é possível conseguir o maior placar. Quando todas as pistas parecerem pequenas, você gastará horas procurando os atalhos e rotas mais rápidas para descer a montanha.





No modo Match Race você disputará as corridas com outro snowboarder





Exiba toda sua habilidade em um Half Pipe de sete quilômetros

Em Mountain Village você desliza até pelo asfalto



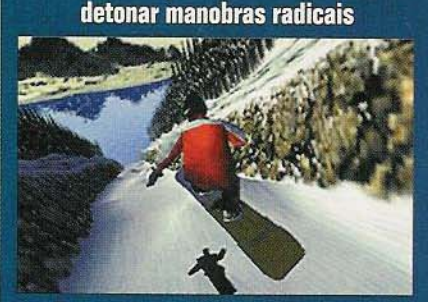
Os raios do sol chegam a ofuscar em Golden Forest

Uma combinação de botões fará você detonar manobras radicais





Durante a competição, a visibilidade poderá estar bem prejudicada



Crystal Lake é o local ideal para pegar a manha do jogo



Cuidado com as quedas mortais em Deadly Fall



Além de escolher os snowboarders com características próprias dá para escolher as pranchas que têm diferenças de velocidade, maleabilidade, dirigibilidade etc...

Air Make
Air Make é uma enorme plataforma de salto. Dos oito estágios do jogo, esse é o menor deles para surfar, embora tenha um dos maiores saltos. Nele você pode executar quatro ou cinco manobras antes de tocar novamente a neve.

Half Pipe
Se o half pipe do modo de Treinamento fosse reproduzido na vida real, ela teria uma extensão de cerca de 7 km. Essa pista é ideal para aperfeiçoar as manobras.

Crystal Lake
É a pista mais fácil do jogo. Ela apresenta um pouco de todos os terrenos encontrados no game. É ideal para os principiantes aprenderem a surfar na neve.

Crystal Peak
Na parte de cima de Crystal Peak, sua visão será prejudicada por flocos de neve. O tempo melhorará depois da metade da pista. Ela possui alguns pontos complicados, porém logo você perceberá que é mais fácil saltar as rochas do que contorná-las. Fique esperto para manter o equilíbrio!

Golden Forest
Uma pesada nevasca soterrou a maior parte da floresta, deixando a pista muito fofa em vários locais. Existe uma bifurcação onde você pode escolher entre passar pelo meio das árvores ou seguir pela rota segura.

Mountain Village
Mountain Village é um desafio cabeludo que só não derrubará os melhores snowboarders. Aqui, o segredo do sucesso é conservar sua energia na primeira metade da pista, e assim poder tomar uns tombos no trecho mais difícil.

Dragon Cave
Com suas congeladas pontes suspensas, tochas incandescentes e um arco de fogo, a Dragon Cave não se parece com nenhuma pista. Corredores atrás de variedade vão adorar o perfeito balanço entre rampas e túneis.

Deadly Fall
Deadly Fall é uma pista ampla que começa em uma geleira e termina com uma série de árvores e rochas. Ela lembra bastante o terreno alpino que você encontraria se fosse para Val d'Isere na França.

SORRIA!



VOCÊ VAI SER FOTOGRAFADO PELA CÂMERA SUPERVERSÁTIL DO GAME BOY

O **Game Boy** agora não serve apenas para jogar. Os novos acessórios **Game Boy Camera** e **Game Boy Printer** da Nintendo serão lançados este ano, na hora certa para transformar seu **Game Boy** ou **Game Boy Pocket** em uma câmera digital e estúdio de edição fácil de usar







A CÂMERA DIVERTIDA

O mais recente visual do Game Boy não tem nada a ver com novo tamanho ou gabinetes coloridos. É o grande olho giratório da Game Boy Camera que estará atraindo as atenções dos proprietários de Game Boy. A Game Boy Camera é um acessório que se conecta ao seu aparelho e permite que você tire fotos digitais preto-e-branco. E isso é apenas o começo da brincadeira. Depois de tirar uma foto, você pode colocar estampas nela, pintá-la, emoldurá-la, fazer animações e adicionar música e pontos chaves. Você pode até usar a imagem em games embutidos na Game Boy Camera. Com o outro acessório, a Game Boy Printer, você pode imprimir suas imagens em adesivos e fazer seu próprio álbum de fotografias.

ENQUADRE E FOTOGRAFE

Para fotografar com a Game Boy Camera simplesmente aponte sua lente giratória para onde quiser e aperte um botão de controle em seu Game Boy. Ao invés de olhar através de um visor como em câmeras tradicionais, você olhará para a tela do Game Boy para compor sua foto. Você pode até mesmo tirar uma foto de si mesmo já que a lente da câmera gira em 180o. Todas as imagens são criadas com as quatro tonalidades usadas normalmente nos jogos de Game Boy, portanto o detalhamento pode ser limitado, especialmente à distância. Também não há flash, de modo que você deve fotografar onde haja uma boa fonte de luz. Mesmo com essas limitações, a Game Boy Camera é divertidíssima, especialmente para fotografar os rostos de seus amigos.

EFEITOS ESPECIAIS

Algumas das opções incluem um timer e um modo de lapso de tempo que permitem que você tire um número pré-determinado de fotos em intervalos de até um minuto. Outras opções incluem o uso de lentes mágicas para dividir imagens, aproximar em zoom, achatar cenas ou cortar partes da foto. Você também pode criar montagens a partir de várias figuras ou juntar até quatro imagens em uma paisagem. Você pode até mesmo tirar quatro fotos em seqüência para criar animações de quatro quadros para serem usadas nos jogos embutidos.

OLHOS ESBUGALHADOS

Depois de conseguir uma imagem, a diversão começa. As opções de edição da Game Boy Camera permitem que você pinte a figura com canetas virtuais ou acrescente estampas pré-definidas à imagem. As opções incluem olhos esbugalhados, orelhas de rato e narizes de porco, entre outras esquisitices anatômicas. Você também pode usar o conjunto de estampas para criar mundos ou adicionar personagens e símbolos à foto, além de adicionar à imagem uma das 18 molduras disponíveis. Qualquer pessoa que tenha usado o Mario Paint para Super NES entenderá o quão fácil e divertido é criar sua própria obra de arte. Com a Game Boy Camera, por outro lado, você tem o benefício extra de poder usar fotos de verdade.



Fácil de instalar, a câmera encaixa no Game Boy como se fosse um cartucho

SEQUÊNCIAS ANIMADAS



A diversão proporcionada pela Game Boy Camera não se restringe a apenas sua capacidade de tirar fotos – você também pode colocar essas fotos em uma série de games e outras opções legais. A opção de animação permite que você junte uma série de fotos para criar uma seqüência animada. Em Space Fever, você comanda uma nave espacial em um game de scroll vertical, sendo que o chefe é uma cabeça gigante. Usando a opção DJ, você



pode criar trilhas sonoras com um editor de música e mixá-las a efeitos especiais com uma grande cabeça animada de um disk jockey de sua escolha. O game de malabarismo também faz uso do personagem animado e cabeçudo. O game pode ser simples – você apenas tem que manter as bolas no ar – mas é um barato ver o seu rosto ou o de seus amigos na tela.

EDIÇÕES NA IMAGEM

Animação de quatro quadros para os games da Game Boy Camera é apenas o começo. Usando o editor de animação você pode juntar qualquer uma de suas 30 fotos, ou todas elas, para criar seqüências de até 47 quadros de duração. Você ajusta a velocidade da animação, a ordem dos quadros e a moldura de fundo. Qualquer edição que você fizer na imagem com pintura ou estampas será automaticamente incluída quando você usar a imagem como um quadro dentro de uma animação. As possibilidades são praticamente infinitas. Outra maneira interativa de usar as fotos da Game Boy Camera é designar pontos chave. Um ponto chave é como um gatilho que emite um som, um efeito especial a ser executado ou uma imagem a ser alterada. Você pode programar até cinco pontos chave em cada imagem.

IMPRIMA




Eis uma nova engenhoca para os pequenos tecnoinfantes do 3º Milênio: Game Boy + Câmera + Impressora

A Game Boy Printer será vendida separadamente e é a única maneira de colocar suas fotos no papel. O cabo Game Link universal que vem com a impressora tem uma extremidade em Y para ser conectado tanto no Game Boy Pocket quanto no Game Boy normal. A impressora virá com uma bobina de papel. As imagens são impressas em um tamanho de, aproximadamente, 2,5cm x 2,5cm. Depois de tirar a parte de trás, o papel vira um adesivo perfeito para grudar em praticamente tudo quanto é lugar. A impressora é alimentada por seis pilhas AA, enquanto a câmera roda com a energia do Game Boy.

GAMES PERSONALIZADOS

Como se pode ver, a Game Boy Camera é muito mais do que simplesmente uma câmera. Ela tem um pouco de tudo, desde um programa de arte até games personalizados. Uma coisa é certa: não existe nada igual! Em breve, quando a Game Boy Camera e a Game Boy Printer forem lançadas, nós faremos uma matéria completa com truques, técnicas fotográficas e muitas outras idéias divertidas. Tudo isso para ajudá-lo a tirar o máximo proveito desses acessórios únicos.

James Bond 007

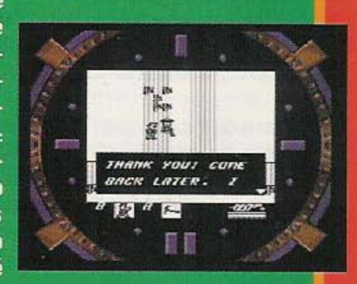
Game Boy

O mais famoso agente secreto do cinema volta ao mundo dos games nesta excelente versão para Game Boy. James Bond 007 traz todo o universo dos filmes para a telinha do portátil, em um jogo recheado de emoção, tiros e inimigos. Tudo isso sem dublê! Mas James Bond 007 não é somente um jogo de ação: é também um adventure dos bons. Para quem gostou de Zelda: Link's Awakening, é um prato cheio! Imagine Link de smoking, com licença para matar e você terá uma boa idéia de como é o jogo! Labirintos, diálogos e itens escondidos aos montes.



Mas não confunda! Este jogo não é a versão do já clássico GoldenEye 007 para N64! Esta é uma aventura totalmente inédita: uma organização contrabandista de armas ameaça a paz e a segurança do planeta e adivinhem quem é designado para salvar a Terra? Você, ou melhor, Bond, James Bond. Você irá atravessar o deserto do Saara, visitar Templos no Tibet e feiras livres em Marrakesch. São 11 missões diferentes. 007 tem a sua disposição todas as famosas "bugigangas", como o relógio laser, a chave elétrica, os óculos de visão noturna e a caneta explosiva, além de pistolas, rifles e lança-foguetes. Mas muitas vezes seus punhos serão a melhor (e única) arma disponível. Os clássicos personagens dos filmes também estão lá: os sinistros vilões Oddjob e Jaws, o inventor Q e a secretária eternamente apaixonada, Moneypenny.

A jogabilidade do game é muito boa e os comandos são simples de manejar. É preciso saber um pouco de inglês, pois se não fizer o que for mandado, você vai ficar andando sem rumo, sem saber aonde ir.



Mas nem só de dificuldades vive um agente secreto. Como sempre, Bond não deixa de se divertir: as visitas ao Cassino e à Sauna são indispensáveis para o herói. E o final...este já é bem conhecido: 007 derrota os vilões russos e salva a mocinha. Previsível... mas se não fosse assim, não seria James Bond, concorda?

James Bond 007
Nº de jogadores: 1
Categoria: Ação/Aventura
Memória: 4 megabits
Salva: Sim (bateria)

50 perguntas e respostas:

SUPER MARIO WORLD

TUDO O QUE VOCÊ SEMPRE QUIS SABER, MAS NUNCA TEVE CORAGEM DE PERGUNTAR!

1. Terminei a fase dos bloquinhos amarelos (Yellow Switch Palace), mas não abriu nenhum caminho!



Você acionou o interruptor para transformar os blocos amarelos pontilhados em blocos sólidos. Agora, desça as escadas e siga à direita da Yoshi's House para continuar o jogo.

2. Encontrei uma porta, mas não consigo entrar!
Fique parado na frente da porta e aperte o direcional para cima.

3. Onde está a chave da Donut Ghost House?
Entre com o Mario com a capa. Siga para direita, desviando dos fantasmas e pulando os buracos, até encontrar a porta. Não entre nesta porta: volte para esquerda correndo, pegando velocidade. Quando estiver bem rápido, voe para o canto superior esquerdo e entre em um buraco no teto (este buraco está exatamente acima do ponto inicial da fase). Lá você encontrará a passagem secreta.

4. Existe alguma fase na montanha acima da Top Secret Area?
Não há nenhuma fase naquela montanha. Aquilo apenas faz parte do cenário do mapa do jogo.

5. Como faço para derrotar o Morton Koopa Jr. (2° Castelo)?
Pule três vezes em cima da cabeça de Morton antes dele subir na parede. Se for rápido suficiente, você matará o inimigo antes das paredes começarem a fechar.

6. Como faço para sair da Vanilla Ghost House?



Siga até encontrar várias bolhas grandes e verdes. Passe por elas, pegue o bloquinho "P" (Switch Block) e carregue para frente. Não pise nele ainda! Pegue as cinco moedas que estão no canto e só depois pise no "P". Uma porta cinza vai aparecer: entre nela para terminar a fase.

7. Onde está a passagem secreta da Vanilla Secret 1?
Entre com o Mario Voador. Siga pela fase, pulando pelos trampolins e pés-de-feijão, até chegar em uma parte com um trampolim e várias tartarugas voadoras em cima. Desça na maior plataforma que existe abaixo deste trampolim e tome distância. Voe para cima e para esquerda e entre no cano que está no canto da tela. Você irá para Star Road 2.

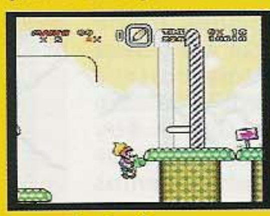
8. Como derroto o Magikoopa?
Este inimigo é imortal. Quando ele aparecer, desvie da magia disparada ou pule na cabeça dele. Ele desaparecerá por alguns segundos e depois voltará. Aproveite este momento para escapar.

9. Estou no 3° castelo (Lemmy's Castle) e não passo da tela dos canos!
Você está na sala do mestre deste castelo. Desvie da bola de fogo e aguarde os três inimigos saírem dos canos. Dois deles são "iscas": eles usam máscaras azuis e sempre aparecem na mesma posição; Lemmy é amarelo e sai dos canos em diversas posições diferentes. Ignore os dois inimigos e pule três vezes em cima do Lemmy para derrotá-lo.

10. Onde está a passagem secreta da Cheese Bridge Area?
(ver pergunta 12)

11. Como chegar na estrela que está no meio da água?
É preciso passar da Soda Lake (ver pergunta 12).

12. Como entrar no Lago da Soda (Soda Lake)?



Para entrar na Soda Lake é preciso encontrar a passagem secreta na Cheese Bridge Area. Chegue na metade da fase com a capa e voe até passar por debaixo do portão do final da fase. Suba novamente, ainda voando, para encontrar o portão secreto. Há também uma maneira alternativa: siga até o portão final com o Yoshi. Na última plataforma, salte para frente e caia por baixo do portão. Quando estiver quase caindo, pressione o botão A para dispensar o Yoshi. Ele lhe dará um impulso que fará você passar para o outro lado. Siga em frente para encontrar a passagem que levará para Soda Lake. Se passar desta fase, você irá para Star World 3!

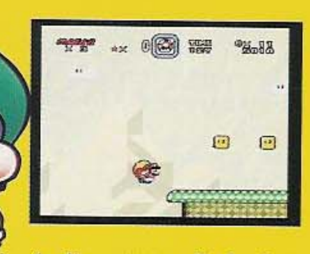
13. Existe alguma fase naquele espaço entre a Forest of Illusion 2 e 3?
Não existe nenhum segredo naquele espaço.

14. Como faço para sair da Forest of Ilusion? Só fico andando em círculos e não abre o caminho para o 5° castelo!
Vá para Forest of Illusion 3 e entre no último cano verde da fase. Lá está a chave que abre caminho para o 5° castelo (Roy's Castle). Não se esqueça que Mario precisa estar grande para pegar esta chave!

15. Qual o caminho para ir para a Fortaleza da Forest of Illusion?
É necessário encontrar uma chave na Forest of Illusion 4. Passe pelo portão intermediário (que marca o meio da fase) e entre no primeiro cano azul que você encontrar (este cano está flutuando e tem um inimigo dentro). Lá está a chave que leva até a Forest Fortress.

16. Não encontro a chave da Chocolate Island 2 de jeito nenhum!
Para pegar esta chave você tem que ser bem rápido: não pegue nenhuma moeda nas duas primeiras partes e termine a fase com 250 segundos ou mais sobrando no marcador do tempo. Fazendo isto, a chave irá aparecer no final da terceira parte.

17. Passei as fases da Chocolate Island, mas não abre nenhum caminho!
Entre na Chocolate Island 3. Siga até o final com o Mario Voador até encontrar um pé-de-feijão. Não suba nele! Ao



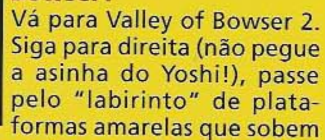
invés disso, tome distância e voe na direção das três placas, por cima do buraco. O outro portão final está do outro lado deste precipício.

18. Como alcançar a porta de saída da Choco-Ghost House?
Faça os dois fantasminhas (Boo Buddies) seguirem você até encontrar a porta. Olhe para os dois para eles se transformarem em blocos sólidos. Use estas almas penadas como degraus para alcançar a porta.



19. Onde encontro o "navio afundado" do Bowser?
O navio afundado chama-se Sunken Ghost Ship. Você encontra esta fase depois de destruir o 6° castelo (Wendy's Castle).

20. Como encontrar o caminho para a fortaleza do Valley of Bowser?



Vá para Valley of Bowser 2. Siga para direita (não pegue a asinha do Yoshi!), passe pelo "labirinto" de plataformas amarelas que sobem e descem e entre no cano verde. Você vai cair em cima de uma plataforma e vai dar de cara com uma toupeira gorda de óculos escuros (Mega Mole). Passe por ela e ande para frente até chegar na beirada do chão. Vire-se para trás e pule, segurando o direcional para esquerda: Mario irá subir em cima do teto! Ande para esquerda para encontrar a chave e a fechadura.

21. Como faço para ir nos dois canos da parte de baixo do Valley of Bowser?
Procure a chave da Chocolate Island 2 (ver pergunta 16).

22. Como pegar a chave que está bloqueada na Valley of Bowser 4?
Use o Yoshi para puxar a chave com a língua e "cuspa-a" na fechadura.

23. Como pegar a chave na Valley Ghost House? O espaço é muito pequeno para entrar e está muito alto!
Siga para direita e entre na última porta. Pegue o bloquinho "P", carregue para frente e largue no chão. Acerte um bloco (você notará que a música ficará diferente) e uma fileira de moedas sairá. Controle as moedas com o botão direcional para elas formarem uma "escada" até o canto superior direito. Feito isto, pise no "P" e suba a escada até a abertura. Entre com o Mario pequeno para pegar a chave.

24. Em quais portas numeradas tenho que entrar na Front Door?
Existem duas seqüências de portas nesta fase: a primeira vai de 1 a 4; a segunda vai de 5 a 8. Uma porta da primeira seqüência levará você para uma porta da segunda seqüência. Qualquer combinação de portas levará você para a porta traseira (Back Door) do castelo do Bowser. A combinação mais rápida e mais fácil é: Portas 1-4-5.



25. Como faço para derrotar o Bowser?
Pise em cima dos Mechakoopas que ele joga, pegue o casco amassado (segure o botão Y) e arremesse para cima (aperte o direcional para cima e solte o botão Y). O casco precisa subir e cair em cima da cabeça do vilão. Desvie do fogo e das bolas que ele joga e repita, seis vezes são suficientes para derrotar o Bowser e terminar o jogo!

26. Como entrar na Star Road (Estrada Estrelar)?
Para entrar na Estrada Estrelar é preciso encontrar a passagem secreta ou a chave em cinco fases: Donut Secret House, Vanilla Secret 1, Soda Lake, Forest Fortress e Valley of Bowser 4. Qualquer uma destas fases abre caminho para Star Road.

27. Onde está a chave da Star Road 3?
Pegue um bloco azul do chão e arremesse no Lakitu para ele cair da nuvem. Pule na nuvem e suba até encontrar umas plataformas de pedra. Bata no bloco da esquerda para encontrar a chave.

28. Onde está a chave da Star Road 4?



Siga para direita pelas plataformas até encontrar o caminho feito de pedra. Fique na beirada e caia em cima da fileira de blocos verdes e vermelhos que está na parte de baixo da tela (você tem que ter encontrado os Palácios de Transformação Verde e Vermelho, senão estes blocos ainda vão estar pontilhados!). Siga para direita e use um casco para acertar o bloco e pegar a chave.

29. Como pego a chave da Star Road 5? Os bloquinhos nunca vão para frente...

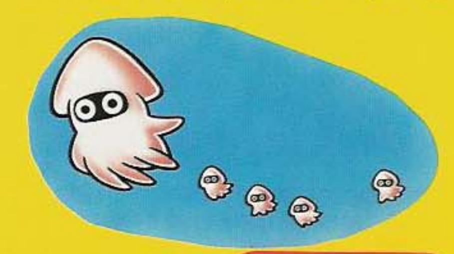


Do início, vá para a direita atravessando as plataformas que estão caindo e os Koopas. Bata no bloco amarelo e faça com que as moedas andem para a direita (é só fazer o Mario olhar para frente na hora de bater no bloco). Quando as moedas pararem, pise no "P" e corra por cima dos blocos. Voe para direita e entre no buraco que existe bem alto no teto. Vá para a direita até a chave e carregue-a até a fechadura.

30. Como faço para encontrar o mundo "Special"?
Termine todas as fases da Star World, encontrando as dez saídas. Uma nova estrela vai aparecer no meio da Star Road: este é o Mundo "Special".

31. Como pego as moedas do Yoshi na segunda parte da Gnarly (Mundo Special)?
Na primeira parte, acerte o bloco próximo à tartaruga voadora para pegar o bloquinho "P". Carregue este "P" até lá em cima, pise nele e salte para direita. Um bloco de interrogação vai aparecer porque você acionou o "P". Ficando em cima deste bloco, você vai conseguir entrar naquele cano verde horizontal que está na metade da fase. Você vai sair pelo cano cinza que está do lado esquerdo da segunda parte da fase e poderá pegar as moedas Yoshi e três vidas extras.

32. Não consigo passar da fase Tubular!
Esta fase é osso duro de roer mesmo! Não existem segredos para passar, a não ser sorte e muita prática. Você tem que pegar três balões para flutuar por toda a fase. O terceiro (e mais difícil) balão





está no bloco debaixo do jogador de futebol americano (Chargin Chuck). Desvie dos inimigos e voe para direita para terminar o estágio.

33. Existe jeito de passar a fase Awesome facilmente?
A fase vai ficar mais fácil se você usar o Yoshi azul para voar por todo o percurso. Ele pode ser encontrado na fase Star World 2.

34. A cor do mapa do jogo mudou! O que aconteceu?
Quando você termina o mundo Special da Star Road, a cor do mapa se torna marrom, além de alguns inimigos mudarem a aparência (as tartarugas usam máscaras de Mario etc.) Para fazer a cor voltar ao normal você vai ter que recomeçar o jogo desde o início.

35. Onde encontro o interruptor dos blocos vermelhos?
Entre na Vanilla Dome 2. Siga pela fase até sair da água. Vá para esquerda, pegue o bloquinho "P" e carregue para esquerda até onde der. Pise no "P", passe pelas moedas e pegue a segunda passagem para baixo. Depois pegue a primeira passagem da esquerda para encontrar a chave que leva para o Red Switch Palace.

36. Onde encontro o interruptor dos blocos azuis?
Entre na Forest of Illusion 2. Depois da metade da fase, desça e passe pelos peixes dorminhocos (Rip Van Fishs). Siga para esquerda e atravesse a parede (ela é falsa!). Lá está a chave que leva para o Blue Switch Palace.

37. Onde encontro o interruptor dos blocos verdes?
Entre na Donut Plains 2. Siga para direita e entre no segundo cano verde do teto. Pegue o casco azul e arremesse no bloco mais alto. Um pé-de-feijão vai aparecer: suba nele para encontrar a chave que leva para o Green Switch Palace.

38. Estou tentando reentrar em um Palácio da Transformação (Switch Palace), mas não consigo!
Não há jeito de entrar em um Palácio da Transformação depois que ele for destruído.

39. Como entrar de novo em uma fortaleza ou castelo já destruídos?
Aperte os botões L e R quando estiver em cima do castelo, na tela do mapa.

40. Quantas fases existem no jogo?
São 74 fases com 96 saídas no total.

41. Existe algum final diferente se as 96 saídas forem encontradas?



Não, mas o final muda um pouco se você tiver terminado o mundo Special da Star World: alguns dos inimigos mudam a aparência e o nome na apresentação final (as tartarugas usam máscaras de Mario, os Bullet Bill mudam o nome para Pidget Bill etc.)

42. Só encontrei ..... fases! Onde encontro as que estão faltando?
Boa pergunta! Como as fases podem ser atravessadas em qualquer ordem, não há como saber quais exatamente estão faltando. Siga estas dicas:

- Procure em todas as fases que são marcadas por pontos vermelhos: estas fases tem duas saídas ou uma chave escondida.
- A maioria das Ghost Houses tem duas saídas; não esqueça de passar pelas duas. As únicas que não tem duas saídas são: Vanilla Ghost House e Choco-Ghost House.
- Na Star World, não esqueça de encontrar as duas saídas de cada fase! Não adianta só encontrar a chave, é preciso também passar pelo portão normal!
- Verifique se é possível entrar em todas as fases da Star World pelo mapa principal.

43. Para que servem as estrelas que pego no final de cada fase?
Junte 100 estrelas para poder jogar o Bonus Game e ganhar vidas extras.

44. Qual o máximo de pontos (estrelas) que podem ser conseguidas no portão do final de fase?
O número máximo de estrelas é 50.

45. Existe alguma diferença entre Mario A, B ou C? O que significa aquele número que aparece ao lado?
Estes são os arquivos de gravação do game. Eles servem para gravar o progresso de três pessoas diferentes, para assim uma não interferir no jogo da outra. O número que aparece representa a quantidade de saídas já descobertas.

46. Sem querer, apaguei a bateria do meu jogo. Agora, está tudo "empty"! Existe jeito de recuperar a gravação perdida?
Infelizmente não há jeito de recuperar a gravação. Só mesmo reiniciando todo o jogo desde o início...

47. Em que fase encontro o inimigo "Torpedo Ted" que aparece no final do jogo?
Este inimigo pode ser encontrado na fase Soda Lake.

48. Quais as diferenças entre os Yoshis de outras cores?
Além do verde, outros Yoshis podem ser encontrados. Cada um tem uma habilidade diferente, não importando a cor do casco de tartaruga que eles comem:

- Yoshi vermelho: cospe fogo
- Yoshi azul: voa
- Yoshi amarelo: causa um pequeno terremoto

49. Para que servem as frutinhas que o Yoshi come?
Existem três tipos diferentes de frutas:

- Frutas Vermelhas: coma 10 destas paraganhar um Supercogumelo;
- Frutas Rosas: coma 2 destas e um ovo chocará e arremessará moedas bônus;
- Frutas Verdes: coma 3 destas para ganhar 20 segundos no tempo de fase.

50. Existe jeito de sempre ganhar no jogo de vidas?
Este bônus é jogado quando o Mario entra em certos canos de algumas fases. O jogo consiste em plataformas com três blocos cada. Se os blocos forem batidos na ordem certa, você ganha uma vida. Para ganhar vidas sempre, entre no bônus com a capa e comece do lado esquerdo da tela. Fique à esquerda do bloco e dê um pulo giratório, de modo que a capa acerte o bloco. Cuidado para o ombro do Mario não bater no bloco! Faça o mesmo nos blocos do meio e da direita. Se der certo, você ganhará a vida. Pule e repita a mesma coisa nos andares de cima.

BÔNUS

51. Estou na beirada de um abismo mas não há espaço para voar. Como faço?
Você pode ganhar velocidade correndo de um lado para o outro em uma pequena área, ou subindo uma parede se ela tiver um bloco "angular" vermelho (aquele que serve para o Mario andar pelas paredes e canos).



FOI DADA A LARGADA PARA O MAIS EMOCIONANTE GAME DE FÓRMULA 1

F-1 WORLD GRAND PRIX

A Experiência Automobilística Definitiva!

2x R$ 49,50

CHEGOU O GAME MAIS REALISTA DE FÓRMULA 1. VOCÊ VAI PODER DIRIGIR OS CARROS OFICIAIS EM TODAS AS PISTAS DO CAMPEONATO. DISPUTE UM GRANDE PRÊMIO CORRENDO AO LADO DOS PILOTOS MAIS RÁPIDOS DO MUNDO, ACELERE FUNDO E CONQUISTE O LUGAR MAIS ALTO DO PÓDIUM! COMPATÍVEL COM RUMBLE PAK E CARTUCHO DE MEMÓRIA. PARA ATÉ 2 JOGADORES SIMULTÂNEOS.

BOMBERMAN HERO – Lançamento – 2x R$ 49,50

CHOPPER ATTACK – Lançamento – 2x R$ 49,50

NASCAR 99 – Lançamento – 2x R$ 49,50

MORTAL KOMBAT 4 – 2x R$ 64,50

BANJO - KAZOOIE



2x R$ 64,50

GOLDEN EYE 007



2x R$ 39,50

COPA DO MUNDO 98



2x R$ 64,50

NINTENDO 64

Novo preço

2x R$ 184,50
OU 1+ 7x DE R$ 54,20

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA

A LENDA DE ZELDA



R$ 49,00

KIRBY SUPER STAR – R$ 49,00

FIFA SOCCER 98 – R$ 59,00

GAME BOY COLORS

NAS CORES: AMARELA, PRETA, E TRANSPARENTE

R$ 79,00

DONKEY KONG LAND – R$ 29,00

SUPER NINTENDO – 2x R$ 99,50 OU 1+ 4x DE R$ 43,70

GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE E SUPER MARIO WORLD.

Novo preço

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA



E RECEBA EM SUA CASA



by gradiente
www.nintendo.com.br

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Pagamento em mais de 2 parcelas somente para cheques. - Frete não incluso

TOP SECRET

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE — N64







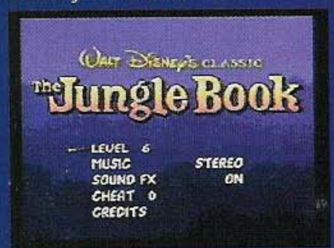
JOGADORES CABEÇUDOS
Pause o jogo e deixe todos os jogadores com cabeças-monstro, fazendo esta sequência: duas vezes direcional para direita, uma vez para esquerda, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z.

DISCOTECA
Pause o jogo e aperte A, C-cima, direcional para baixo, para cima, C-baixo, R, R, B, duas vezes C-direita e Z. Os astros do basquete jogarão em uma quadra que mais se parece com uma discoteca dos anos 70.

TIMES SECRETOS
A Left Field, criadora do game, resolveu fazer uma média e incluiu times secretos. Para jogar com eles, segure L enquanto seleciona PRE SEASON com o botão A. Aí é só ir para a direita para encontrar os times secretos.

MOGLI - O MENINO LOBO — SNES

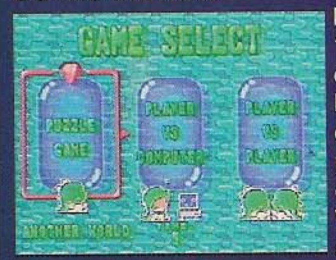
SELEÇÃO DE FASES:



Para selecionar fases: quando a música começar tocar e o logo da *Virgin Games* aparecer pela primeira vez, pressione rapidamente três vezes para cima, B, B, Y, Y, Select. Após ouvir um ruído, pressione: cima, baixo, esquerda, direita, B, cima, Y. Você ouvirá outro ruído (é preciso terminar o código antes do logo desaparecer!). Espere o logo da *Disney* desaparecer e pressione Start. Entre na tela *Options*, selecione a palavra *Level* e escolha a fase que quiser começar com os botões A ou B.

BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION — N64

OUTRO MUNDO



Faça o seguinte código na tela aonde está escrito "Game Start", "Time Attack" e "Options": L, direcional para cima, R e direcional para baixo. Isso dará acesso a outro mundo cheio de novos desafios. Depois de fazer o código, um pequeno personagem aparecerá no canto inferior direito da tela. Selecione "Game Start" e "Puzzle Game". Você verá as palavras "another world". Aperte A e você chegará ao outro mundo.

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES — N64

CÓDIGOS DA TELA PASSWORD:

PASSWORD
USE THE CURSOR TO SELECT A CHARACTER THEN USE THE LEFT C AND RIGHT C BUTTONS TO CHANGE IT
NXCVSZ
EXIT

Para iniciar o jogo com 10 urnas de vitalidade: NXCVSZ.



1000 vidas: GTTBHR.



Para ver os créditos finais: CRVDTS.

F-ZERO X — N64

CARROS LIGEIRAMENTE MENORES
Segure L, R e os quatro botões C na tela de escolha de carros para que eles encolham. Isso melhorará a dirigibilidade durante as corridas.





TROCAR A COR DOS CARROS
Se você estiver enjoado das cores de seu hovercraft, pressione R na tela de customização de carros para dar um banho de tinta no danado.
Obs.: Teste feito em cartucho japonês.

FORSAKEN 64 N64



ACESSE TODAS AS MISSÕES
Pressione A, R, Z, para cima, para cima, C-cima, C-baixo e C-baixo na tela aonde está escrito "PRESS START". Comece o jogo e escolha a missão de sua preferência.



GORE MODE
Para jogar no Modo Carnificina, pressione Z, para baixo, C-cima, 4 vezes C-esquerda e C-baixo na tela aonde está escrito "PRESS START".



WIRE-FRAME MODE
Para jogar sem as texturas, faça o seguinte código também na tela "PRESS START": L, R, Z, esquerda, direita, C-cima, C-direita.

WARIO LAND 2 GAME BOY



PARA RESETAR O JOGO:
Quando ficar preso em algum buraco ou beco sem saída, pressione Select, Start, A e B simultâneamente. Você irá voltar para a tela inicial do jogo.

JAMES BOND 007 GAME BOY



JOGOS EXTRAS:
Se quiser visitar o Cassino logo do início do jogo, escolha um arquivo novo e coloque os seguintes nomes: BJACK (para jogar o Blackjack), BACCR (para jogar Baccarat) e REDOG (para jogar o Red Dog).

DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE! SNES



CÓDIGOS:
No game **Donkey Kong Country 3 Dixie Kong's Double Trouble**, existem vários códigos que permitem alguns truques bem interessantes.

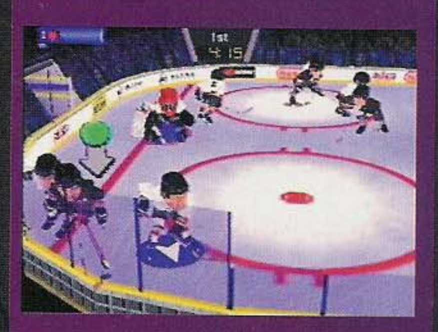
Na tela SELECT GAME pressione: L, R, R, L, R, R, L, R, L, R. Em seguida, entre com os códigos da tabela abaixo:
50 Vidas - LIVES
Mudar a cor dos personagens COLOR
Deixar o jogo mais difícil - HARDR
Bônus com motivos natalinos MERRY
Salvar automaticamente - ASAVE
Jogar sem barris DK - TUFST
Apagar recordes de tempo - ERASE
85 moedas urso (logo que começar o jogo, nade até a cachoeira à esquerda do mapa) - WATER

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 N64

MUDANDO O TAMANHO DOS JOGADORES:
Na tela OPTIONS digite C para baixo + R, C para esquerda + R, C para cima + R. Se a dica funcionar, vários números aparecerão na parte inferior da tela. Para alterá-los use C para baixo + R, C para esquerda + R ou C para cima + R.



PARA JOGADORES PEQUENOS coloque 010000



PARA JOGADORES GRANDES coloque 010101

FIFA 98: A CAMINHO DA COPA N64

Estes códigos devem ser feitos na tela "Player Edit":



Modo Batata Quente: escolha o time da Irlanda (Ireland) e digite o nome SPUD. Esse truque força o jogador a tocar a bola rápido. Caso contrário, o "fominha" cairá de traseiro no chão!



Estádio de ponta-cabeça: selecione o time da Austrália e digite o nome NWODEDISPU



Paredes Invisíveis no Campo: Selecione o time do País de Gales (Wales) e digite o nome WARREN.



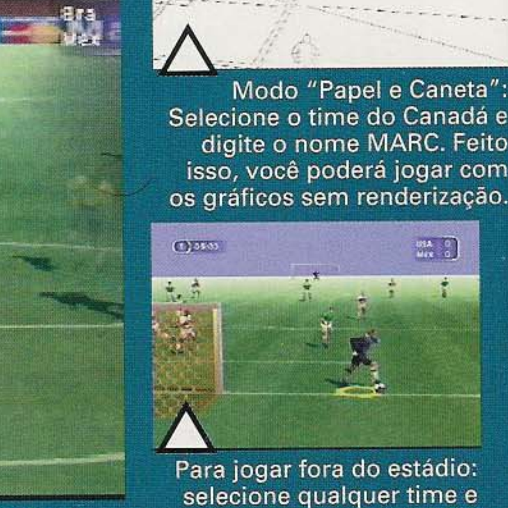
Pontos ilimitados para as características dos jogadores: escolha o time do Vancouver e digite o nome DAVE.



Veja os créditos sem terminar o jogo: escolha o Japão e digite o nome NORIE. Agora vá para a tela "Round Select" e aperte os botões Z, C p/ esquerda e C p/ cima ao mesmo tempo.



Jogadores fantasmas: selecione o time da Eslováquia (Slovakia) e digite o nome LASKO.



Modo "Papel e Caneta": Selecione o time do Canadá e digite o nome MARC. Feito isso, você poderá jogar com os gráficos sem renderização.

Para jogar fora do estádio: selecione qualquer time e digite o nome CATCH22 (tudo em letras maiúsculas).



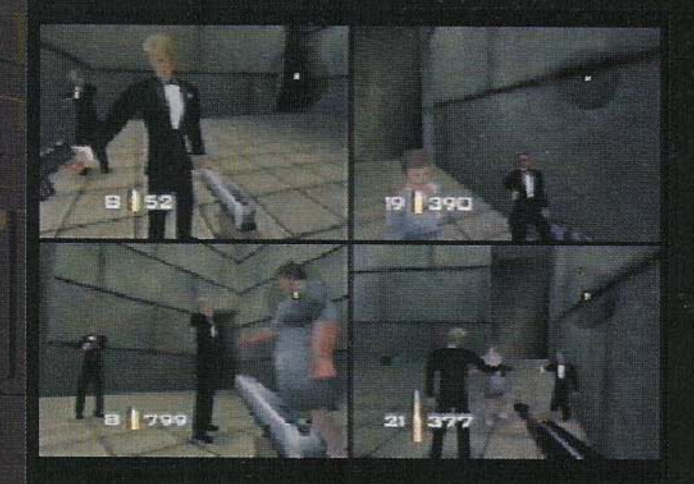
Habilite a World Cup 2: selecione o time do Japão e digite o nome YUJI.



Jogadores nanicos: selecione o time do Vancouver e digite o nome KERRY.

GOLDENEYE 007

N64





NOVOS PERSONAGENS NO MULTIPLAYER:
Este truque permite que você jogue com 31 personagens extras no modo "Multiplayer". Entre no modo "Multiplayer", selecione a opção "characters" e digite estas sequências na tela de seleção de personagens:

- Segure os botões L e R e pressione o botão C p/ esquerda.
- Segure o botão L e pressione e C p/ cima.
- Segure os botões L e R e pressione o direcional para esquerda.
- Segure o botão L e pressione o direcional para direita.
- Segure o botão R e pressione o direcional para baixo.
- Segure os botões L e R e pressione C p/ esquerda.
- Segure o botão L e pressione C p/ cima.
- Segure os botões L e R e pressione o direcional para direita.
- Segure os botões L e R e C p/ baixo.
- Segure o botão L e pressione o direcional para baixo.

Para verificar se o código deu certo, coloque o direcional para direita para visualizar os novos personagens.

ARMAS MISTURADAS
Este truque possibilita que você carregue um tipo de arma diferente em cada uma das mãos.
Na fase "Military Archives", pegue somente dois pares de armas iguais, sendo que elas estejam uma ao lado da outra na sua lista de armas (a DD44 e a Klobb, por exemplo). Na tela do jogo, selecione o segundo par de armas.
Circule pelas suas armas no sentido contrário duas vezes (segure o botão A e antes de suas armas circularem para a frente, pressione a tecla Z duas vezes) e circule para frente uma vez (solte a tecla A e depois aperte-a novamente uma vez).
À medida que as armas forem mudando, aperte a tecla Z repetidamente. Se uma arma disparar durante a mudança de armas, o processo de mudança irá parar, e você estará carregando um par de armas misturadas! Este truque é difícil de fazer, então pratique bastante até funcionar!

1080° SNOWBOARDING

N64

Penguin Board
No modo "training mode", execute todas as 24 manobras radicais. Após fazer isso, vá para tela de seleção de pranchas, ilumine a Tahoe 151, pressione a tecla C baixo e pressione o botão A. Você poderá surfar em cima de um belíssimo pinguim!



Corra com o Panda
Bata os recordes de todas as pistas e coloque suas iniciais nas telas de High Scores. Vá para a tela de escolha de surfista e selecione o Rob. Aperte A, segure C direita e aperte A para escolher o piloto. Na tela de escolha de pranchas, você deverá ver a foto do Panda em vez do rosto de Rob.



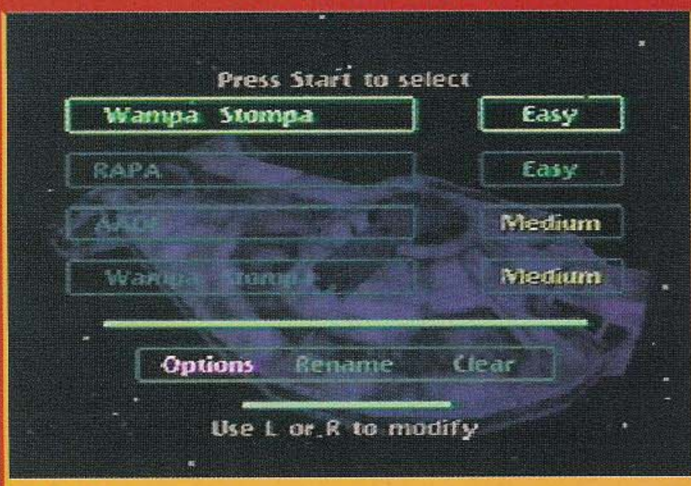
Corra com o Ice Man
Jogue no modo expert e derrote o Ice Man na pista Deadly Fall. Volte para a tela de escolha de surfistas, selecione Akari e aperte A para aparecerem as estatísticas. Segure C esquerda, aperte A para escolher. Escolha sua prancha normalmente e você correrá com o Ice Man.

N64

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

No game Star Wars: Shadows of the Empire existe algum código secreto para escolher fases?

Paulo Borges Souza, Rio de Janeiro - RJ



Modo Debug

Este código lhe dará acesso às inúmeras opções secretas:

- Invencibilidade
- 50 vidas
- Colocar os inimigos para dormir
- Suicídio
- Teletransporte
- Atravessar paredes
- Escolher fases
- Todos os itens

Se você ativar este código, todas as fases ficarão abertas. Também será possível fazer modificações na aparência do jogo e deixar a tela bem estranha!

Siga aqui os passos para acessar este código obscuro:

1. Escolha um dos arquivos e escreva o nome _Wampa__Stompa (exatamente deste jeito, com as letras maiúsculas e os espaços: um espaço antes de Wampa e dois espaços entre Wampa e Stompa).
2. Comece qualquer fase e aperte Start para pausar.
3. Segure todos estes botões: todos os botões C, Z, L, R e para esquerda na tecla direcional (direcional que fica do lado esquerdo do joystick).
4. Segurando todos estes botões, segure a alavanca de controle até a metade do caminho para esquerda (não segure a alavanca para esquerda até o fim!) por cinco segundos até escutar um ruído metálico.
5. Repita, agora segurando a alavanca até a metade do caminho para direita. Aguarde cinco segundos até ouvir o ruído metálico.
6. Faça mais uma vez para esquerda, depois para direita e mais uma vez para esquerda.
7. Se tudo foi feito corretamente, um texto em rosa irá aparecer na parte superior da tela. Use o botão L e R para escolher entre as opções. Em algumas das opções, você deverá mexer na alavanca de controle para fazer a mudança. Aperte o botão A para ativar o truque.
8. Para fazer o menu de opções reaparecer, pause o jogo, segure todos os botões usados no 3º passo e mova a alavanca de controle para esquerda ou para direita.

Nota: Se você usar este código, o jogo poderá travar e outras coisas muito estranhas podem acontecer. Confira você mesmo!

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

Estou jogando com os Bulls, mas Michael Jordan não está no time. Cadê ele?

N64



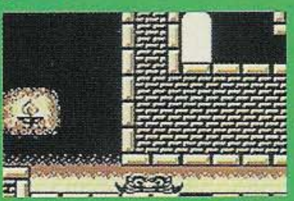
Na verdade, Air Mike é o único jogador da NBA que não está em **Courtside**. Mas você pode criar seu próprio "Pelé" do basquete com um pouco de imaginação.

Entre em ROASTERS e depois em EDIT PLAYER. Escolha um dos arquivos e insira os seguintes dados: First Name = Michael; Last Name = Jordan; Age = 35; Years Pro = 13; Jersey # = 23; Position = Guard; Height = 6'6"; Weight = 215; Head = 7. Coloque todas as suas habilidades em 100% e grave o jogador. Por fim entre em TRADES e escolha SIGN para firmar o contrato entre os Bulls e Michael.

WARIO LAND 2

GAMEBOY

Como fazer o Wario voltar ao normal depois de ser esmagado?



Rochas e outras coisas pesadas fazem Wario virar panqueca. Não que isso seja uma roubada - só assim ele consegue passar por lugares estreitos e você precisará dessa forma para explorar todo o game. Depois de ter usado o Wario achatado, procure gotas caindo do teto ou pássaros para voltar ao tamanho normal.

Como faço para o trem parar?



Se você chegar ao final do trem e der de cara com um beco sem saída, não se desespere. Volte para a esquerda até encontrar a porta que leva para fora do vagão. Fique perto da porta e pule ne escada dupla que leva para o teto. Pule para a direita e continue indo até encontrar um buraco. Caia por ele e vá para a direita para encontrar o freio do trem.

TOP GEAR RALLY

Gostaria de saber as opções secretas do Top Gear Rally.

Roberto Torres Velho, Curitiba - PR



Todas as pistas

Para acessar todas as pistas do jogo, digite a seguinte sequência na tela Arcade: A, p/ esquerda, p/ esquerda, p/ direita, p/ baixo, Z.



Para jogar com o carro "bola de praia"

Para jogar com o Beach Ball Car, digite a seguinte sequência na tela Arcade: B, B, A, p/ esquerda, p/ esquerda, C p/ baixo, A, p/ direita.



Para jogar com o carro "capacete"

Para jogar com o Helmet Car, digite a seguinte sequência na tela Arcade: p/ cima, p/ cima, Z, B, A, p/ esquerda, p/ esquerda.



Todos os carros

Para acessar todos os carros do jogo, digite a seguinte sequência na tela Arcade: A, p/ esquerda, p/ esquerda, C p/ baixo, A, p/ direita, Z.



Para jogar com o carro "cubo de gelo"

Para jogar com o Cupra Car, digite a seguinte sequência na tela Arcade: C p/ baixo, p/ cima, B, p/ direita, A, C p/ baixo, A, p/ direita.



Para mudar as cores dos carros

Você pode modificar as cores dos carros sem passar pelo Paint Shop: na tela de escolha de carros, segure uma das teclas C e mova a tecla direcional para cima ou para baixo. A tecla C p/ baixo corresponde à intensidade da cor vermelha; o C p/ cima corresponde à cor verde e o C p/ direita corresponde à cor azul. Pressione a tecla direcional para cima para aumentar a intensidade e para baixo para diminuir a intensidade das cores.

Nota: Estes códigos devem ser digitados lentamente. Não é preciso pressionar rápido!

powerline (011)814-8505

Olhe a cara de alegria dos nossos pilotos!









N-mail
CARTAS

Saudações gamemaníacos do Brasil! A partir de agora você, fanático pelo universo Nintendo tem um espaço próprio para fazer perguntas, mandar comentários, sugestões. Aqui quem manda é o leitor. E não qualquer um. É o mais especial do planeta, da Nintendo World. Queremos dar muito trabalho aos carteiros. Encher nossa redação de cartas. Nessa primeira edição recebemos mensagens de todo o país dando-nos boas vindas. Isso é só o começo. Até a próxima edição!

CAMPEONATO DE INTERNACIONAL SUPERSTAR SOCCER



Rolou no Shopping Jardim Sul, em São Paulo, o primeiro campeonato de Internacional Superstar Soccer 64. Ele foi organizado pela Nintendo Gradiente, Sports Mania e a rede de lojas WWW. Cerca de 230 jogadores disputaram o campeonato em duas fases eliminatórias. As regras estabelecidas foram: dois tempos de 3 minutos, goleiros no nível 3 e o juíz Carlos (para que a galera não abusasse). O primeiro colocado ganhou além de camisetas oficiais da Seleção Brasileira um N64. O segundo lugar levou um Game Boy e o terceiro um cartucho de N64. A Revista Nintendo World esteve lá para conferir e falou com o campeão Marcelo Henrique Nociti Tonisi, de 14 anos. A tática do campeão: "Passar a bola com o C para cima e driblar bastante e com o goleiro no nível 3 puxo pelo lado e chuto".

OLÁ PESSOAL DA NINTENDO!

Estou escrevendo para dizer o quanto sou grata por vocês existirem. Vocês dão cor às nossas vidas. Desde que ganhei o Super Nintendo, de presente de aniversário minha vida mudou. Hoje em dia fico o dia todo jogando. Já convenci até minhas tias a comprarem o Super Nintendo para os meus primos.

Michelly Carolina Silva, Atibaia - SP

E aí turma da Nintendo! Assim que fiquei sabendo do lançamento da Nintendo World comecei a contar os dias. Eu sou fã de vocês desde a época do Nintendo de 8 bits. Hoje estou com um N64, o melhor videogame do mundo.
Sejam bem-vindos!

Antônio Marques Corrêa, Uberlândia - MG

Já comprei todas as revistas de games do Brasil e não achei nenhuma legal. Tenho certeza que a Nintendo World vai ser a melhor. Sou dono de um Super Nintendo e estou muito satisfeito. Todo os dias junto meus amigos para jogar. Até minha mãe que sempre mandava desligar o videogame está jogando. Um abraço pra vocês!

Carlos Ribeiro Jr., São Paulo - SP

Eu queria dizer pra vocês que desde já sou a maior fã da Nintendo World! Falei da revista com meus amigos e todos ficaram doidos. Acharam trilegal!! Aqui onde moro todo mundo tem Nintendo. Falei para os meus pais aumentarem minha mesada, pois não quero perder nenhuma edição. Meus games preferidos são Super Mario 64, Yoshi's Story e Banjo-Kazooie. Beijos!!

Mariana Loeben, Porto Alegre - RS

Valeu pessoal! A equipe da Nintendo agradece todos vocês pelas mensagens de apoio. Temos certeza que daqui para frente vamos ser amigos. Estamos trabalhando duro para que a Nintendo World seja definitivamente, a melhor revista de videogame do país.

GAME BOY CAMERA

Estou muito feliz por ter uma revista oficial da Nintendo aqui no Brasil! Sou o maior fã do Super Mario World. Gosto também do Tetris. Fiquei sabendo que vocês pretendem lançar uma câmera para o Game Boy. Queria saber se ela já foi lançada e quando vai chegar ao Brasil.

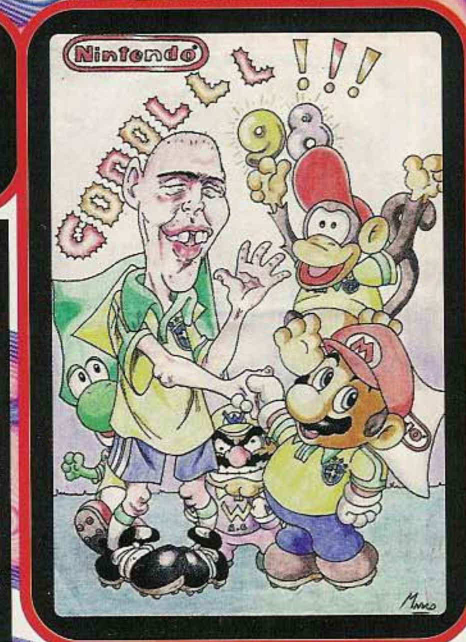
Júlio César Martins Recife - PE

Você pode se considerar um cara de sorte amigo Júlio! Ao invés de uma simples resposta, estamos dando uma matéria completa sobre o Game Boy Camera e outra com 50 dicas do Super Mario World. Aproveite!

Conecte-se ao site oficial da Nintendo: **www.nintendo.com.br**
e-mails: **pwline@nintendo.com.br** (dicas, truques e códigos), **bit@nintendo.com.br** (atendimento ao consumidor)

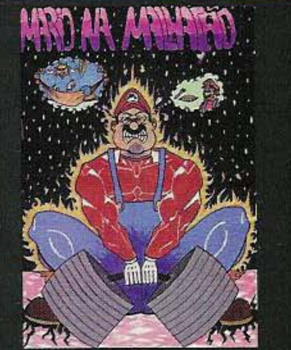
HOT PAINT

Aqui está o espaço para você mostrar todo o seu talento com as tintas. Mande-nos agora mesmo seu trabalho. Todo mês o pessoal da redação escolherá alguns, e o melhor deles ganhará um superprêmio. Embora o Brasil não tenha conseguido ser penta, o escolhido foi o desenho de **Marco Antonio Teixeira**, do **Rio de Janeiro**. Com Mario comprimentado o craque Ronaldinho, ele irá ganhar um cartucho do game Fórmula 1, para N64. Valeu e até a próxima.





Josilene Santos de Melo
Salvador - Bahia



Gleibson Rossi da Silva Gonçalves
Recife - Pernambuco



Anderson Ovídio Quespaler
Itaboraí - Rio de Janeiro



ENERGY
3 CD CHANGER
KARAOKE
ROCK
FLAT
JAZZ
DISCO
gradiente
Música Brasileira
Jazz Standards
Pop Reggae
Na compra desse Mini System pela Direct Shopping você leva 3 CDs exclusivos Gradiente.
gradiente
O Primeiro Mundo no Brasil.
www.gradiente.com.br
Promoção válida até 30 de setembro ou até o final de nossos estoques (100 unidades).



Nestlé
NESCAU®
ENERGIA QUE DÁ GOSTO
RECARREGUE
SEUS
SUPERPODERES.